

N° 11 • 18 JANVIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS LES STANDARDS

JEUX... CRACK

57 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

ZOOM

MORTEVILLE MANOR

FLYING SHARK - LIVE AND LET DIE - SUPERMAN - SOLDIER OF LIGHT - BIZARRE - ARCHON COLLECTION - R TYPE - NECRON INTERPRETEUR C - ZAC Mc KRAKEN

TOP 10 FR3

ÇA Y EST... ÇA DÉMARRE

POSTER

JOYSTICK Hebdo... lui-même

LES GAGNANTS

DE TITAN

AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...



ANIMATICA "SEUL'88" POUR TVE (ESPAGNE)

IMAGINA DU 8 AU 11 FEVRIER 1989



DOSSIER SAVAGE

PLANS - POKES et VIES INFINIES





UN EVENEMENT A LA TÉLÉ

TOP 10 DES JEUX MICRO

CHAQUE **MERCREDI**

à partir du 18 janvier 1989

SUR **FR3**

entre 18H et 18H30

dans

"DREVET VEND LA MECHE"



JOYSTICK Hebdo

vous présentera les tous derniers softs
Vos sondages permettront d'établir le TOP 10 des meilleurs jeux

VOTEZ

POUR VOS JEUX FAVORIS

TOP 10

Mes jeux favoris sont :

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

NOM ____
PRENOM ____
ADRESSE ____

CP ____
VILLE ____
Age ____
Ordinateur ____

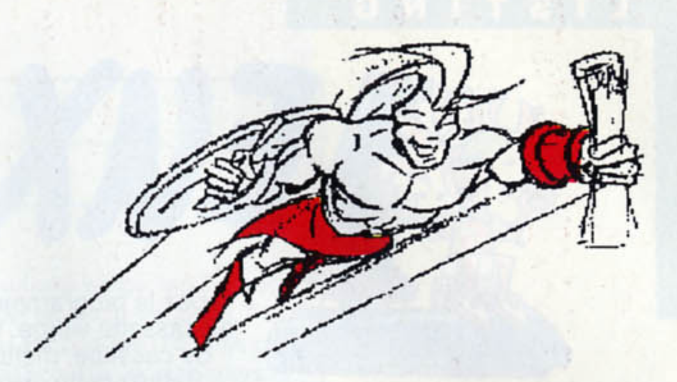
Chaque mercredi, Joystick Hebdo vous présentera sur FR3, entre 18h et 18H30, les tous derniers softs.
VOTEZ CHAQUE SEMAINE !
et le dernier mercredi de chaque mois, vos votes permettront d'établir le HIT PARADE de vos jeux préférés.
10 participants seront tirés au sort et recevront chaque mois un des jeux du TOP 10 pour leur ordinateur.

JOYSTICK Hebdo
TOP 10 / DVLM
177, rue Saint Honoré
75001 PARIS

SOMMAIRE

N°11 du 18 janvier 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Hello !

La photo de couverture est extraite d'un film en image de synthèse qui sera présenté à IMAGINA 89.
Pour votre plaisir et le nôtre, JOYSTICK Hebdo sera à Monte Carlo du 8 au 11 février 89 pour vous montrer toutes ces images en liberté.
TITAN, TITUS, Tant et Tant de réponses qui Tuent, la solution était facile, vous avez été nombreux à vous planter, mais il y a encore des survivants. Ceux qui ont perdu ne sont pas éliminés, ils retournent à la case départ, prennent le mini-poster, et s'inscrivent pour le concours UBI SOFT, qui va être saignant !
N'oubliez pas de voter pour le HIT Parade Télé, en remplissant le bulletin dans le journal, ou en vous branchant sur le minitel FR3 code DRE.
La rédaction de JOYSTICK Hebdo tient à remercier tous les éditeurs, constructeurs, distributeurs et boutiques qui nous soutiennent et nous aident à faire le meilleur Hebdo de toute la galaxie.

Vie Infinies à tous !
Joy's team



GENIAAAALLL...!
Allez-y les Joystickeurs, on attend vos dessins

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI •Illustration, Pascal MORINEAU• Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.

JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



Salut les Micromaniaks.

Encore plein de pages de listings, trucs et bidouilles cette semaine. Vous êtes Supers... CONTINUEZ et ne vous inquiettez pas. Si vous êtes l'auteur de vos bidouilles et si elles ne sont pas paru dans un autre magazine, elles paraîtront dans un de nos prochains numéros. Devant l'avalanche de ce que nous recevons, on a du mal à faire notre choix...! Alors aidez nous et profitez en pour nous dire et redire les trucs que vous souhaitez trouver, avec en plus un petit jugement sur votre Hebdo, et ça sera parfait.
Cette semaine, les ST sont gatés grâce à Gillus et à GL. On n'a pas voulu faire durer le plaisir, on a mis toutes leurs bidouilles en même temps!
Un JACK'S POKE de taille cette semaine qui rapporte 3900 F. à :

Eric, Patrick FUNARO (600 F. à chacun), Cyrille, Gillus (400 F. à chacun), Jean-Michel SCHEIWILLER, J.M, Stéphane, Christophe ESCOT-SEP, Thomas LAHAYE, CHENG GIA THAY (200 F. à chacun), GL (150 F.), M. de "la CHOCOLATERIE", Christophe GARCIA, Cédric TONDEUR, Ludovic, PIERQUET, Frédéric CARTON, Mickaël ZAJAC, Mehdi SPAETER, Thierry JOURET, Nicolas DUWEZ, Loïc MARTEL (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

AMIGA

RETURN TO GENESIS

Voilà qui ne va pas faire plaisir aux AMIGA GAGA. Le programmeur de ce jeu s'appelle : BACK Steve. Comment...et alors??? Il a mis un ST dans son prénom!

Taper ce listing en ABASIC

```
REM De Jean-Michel SCHEIWILLER
TOT=Ø
FOR N=2498568 TO 25ØØ378 STEP 2
 READ A$
 A=VAL ("&H"+A$)
 TOT=TOT+A
 POKEW N,A
NEXT N
IF TOT<>68Ø8178 THEN PRINT "Erreur dans les DATAS":END
CHEAT=2498568
CALL CHEAT

DATA 43FA,ØØ9A,424Ø,2C79,ØØØØ,ØØØ4,4EAE,FE68
DATA 45FA,ØØ96,248Ø,41FA,ØØ94,227C,ØØØ3,ØØØØ
DATA 2Ø3C,ØØØØ,Ø8A8,6126,41FA,ØØØE,23C8,ØØØ3
DATA Ø734,4EF9,ØØØ3,ØØ24,33FC,FFFF,ØØØ5,9D4E
DATA 33FC,FFFF,ØØØ5,A79C,4EF9,ØØØ5,8Ø14,45FA
DATA ØØ44,2489,45FA,ØØ42,248Ø,22Ø8,243C,ØØØØ
DATA Ø3ED,2C7A,ØØ44,4EAE,FFE2,45FA,ØØ24,248Ø
DATA 22ØØ,243A,ØØ2Ø,263A,ØØ2Ø,2C7A,ØØ2C,4EAE
DATA FFD6,223A,ØØØC,2C7A,ØØ2Ø,4EAE,FFDC,4E75
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,646F,732E
DATA 6C69,6272,6172,79ØØ,ØØØØ,ØØØØ,6466,3Ø3A
DATA 7365,6E74,ØØØØ
```

AMSTRAD

GOTHIK

Mais non..! Il n'a pas un sale caractère.

```
1 REM Vies infinies pour GOTHIK version Cassette de Patrick FUNARO
1Ø B=Ø:MEMORY &3ØØØ:FOR I=&BFØØ TO &BF65:READ A:POKE I,A
2Ø B=B+A:NEXT:IF B=1ØØ72 THEN LOAD"gothik1":CALL &BF2Ø
3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 197,229,245,6,246,237,12Ø,254,Ø,4Ø,6,241,225,193,195
5Ø DATA Ø,Ø,243,42,15,191,34,57,Ø,33,52,191,34,146,1,24,235
6Ø DATA 2Ø5,76,63,42,57,Ø,34,15,191,243,33,Ø,191,34,57,Ø,251
7Ø DATA 195,Ø,62,33,1Ø8,123,54,195,35,54,66,35,54,191,195,68
8Ø DATA 97,254,5,4Ø,27,254,7,4Ø,23,254,9,4Ø,19,254,13,4Ø,15
9Ø DATA 254,24,4Ø,11,254,25,4Ø,7,197,33,16,127,195,112,123,62
```



ELITE

JOYSTICK Hebdo ne fait pas de Cartier. Elite est un MUST!

Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic. Formattez une disquette vierge. Inserez votre disquette puis faites RUN. Ce programme genere un fichier SUPER.CDR sur votre disquette. Pour jouer: 1) Demarrer ELITE normalement. 2) Charger le fichier par l'option Disk puis load commander, name : SUPER vous aurez au moins: 4 missiles, 1 bombe energetique, laser frontal, écrans lateraux, laser arrière, ordinateur d'apontage, fuel, ECM, 1ØØØØ credits

```
' Elite + de J.M.
'
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
Open "o",#1;"\super.cdr"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data fffe,a7b6,f9b2,4eab,f7f1,d2f4,f3f3,5445,efa5,edaa,ebee,e9ff,ffe6,65e4
Data 63ee,e1e1,dfdf,dddd,Ødda,d9d9,d7d6,55d6,53d3,d1dØ,cfce,cdcc,cbca,c9c8
Data c7c6,c5c4,c3c2,c1cØ,bfbe,bdbc,bbba,b9b8,b7b6,b5b4,b3b2,b1bØ,afae,adac
Data abaa,a9a8,a7a6,a5a4,a3a2,a1aØ,9f9e,9d9c,9b9a,9998,9796,9594,9392,919Ø
Data 8f8e,8d8c,8b8a,8988,8786,8584,8382,818Ø,7f7e,7d7c,7b7a,7978,7514,7574
Data 7372,7175,6f6f,6d6c,6b6a,6928,6775,6541,6362,616Ø,133f,2b39,5b3f,5958
Data 5756,5554,535Ø,515Ø,4f4e,4d4c,4b4a,4948,4746,4544,4342,414Ø,3f3e,3d3c
Data 3b3a,3938,3736,3534,3332,313Ø,2f2e,2d2c,2b2a,2928,2726,2524,2322,212Ø
Data 1f1e,1d1c,1b1a,1918,1716,1514,1312,111Ø,ØfØe,ØdØc,ØbØa,Ø9Ø8,Ø7Ø6,Ø5Ø4
Data Ø3Ø2,Ø1ØØ,"***"
```

AMSTRAD

THE VINDICATOR

Bon, c'est facile, mais on se la fait quand même : VIN DIT K'TA PAS RAISON!

```
1 ' Vies, armement, bombes, temps illimités et Immunité
2 'pour THE VINDICATOR version Cassette de Patrick FUNARO
1Ø DATA 243,33,27,128,1,66,1,17,Ø,128,125,237
2Ø DATA 79,237,95,174,235,174,235,119,35,19,11,12Ø,177
3Ø DATA 32,242,175,237,79,33,44,128,17,44,144,1,49,1
4Ø DATA 237,176,33,5Ø,16Ø,34,81,144,195,44,144,33,68,16Ø
5Ø DATA 17,96,Ø,237,83,2Ø,1,1,8Ø,Ø,237,176,195,172,127
6Ø DATA 58,Ø,16,254,247,4Ø,55,254,2Ø9,4Ø,23
7Ø DATA 62,61,5Ø,217,11,62,61,5Ø,18Ø,5,62,1,5Ø,17
8Ø DATA 3Ø,62,42,5Ø,64,14,195,Ø,128,62,61,5Ø,33,29
9Ø DATA 62,194,5Ø,158,38,62,61,5Ø,235,29,62,1,5Ø,2ØØ
1ØØ DATA 1Ø,62,1,5Ø,Ø,9,195,Ø,128,62,61,5Ø,249,18,62
11Ø DATA 62,5Ø,47,24,62,1,5Ø,14,6,195,Ø,128
12Ø MODE 1: FOR A=4Ø96Ø TO 411Ø7: READ B: POKE A,B: NEXT
13Ø ' Premier tableau
14Ø POKE 41Ø4Ø,Ø:POKE 41Ø45,Ø:POKE 41Ø5Ø,Ø:POKE 41Ø55,Ø
15Ø ' Second tableau
16Ø POKE 41Ø63,Ø: POKE 41Ø68,58: POKE 41Ø73,Ø
17Ø POKE 41Ø78,Ø: POKE 41Ø83,Ø
18Ø ' Troisième tableau
19Ø POKE 41Ø91,Ø: POKE 41Ø96,2Ø1: POKE 411Ø1,Ø
2ØØ PRINT: INPUT "Insérez la cassette ... <RETURN>";OK$
21Ø MODE : MEMORY 16383: CALL 48439: LOAD"!",&8ØØØ
22Ø CALL 4Ø96Ø
```



AVENGER

```
1 REM Energie illimitée
2 REM Pour AVENGER
1Ø DATA 174,6,173,175,37,191,26Ø,174
2Ø DATA 5,37,194,26Ø,37,218,26Ø,174
3Ø DATA 5,138,198,138,179,138,152,174
4Ø DATA 9,138,199,174,13,138,18Ø,37
5Ø DATA 17Ø,25Ø,125,174,58,138,6,174
6Ø DATA 5,146,22,213,165,5,167,5
7Ø DATA 178,69,9,98,5,9,146,69
8Ø DATA 9,237,229,69,213,247,243,54
9Ø DATA 197,213,8,243,55,197,243,6Ø
1ØØ DATA 197,213,8,243,61,197,2Ø5,197
11Ø DATA 221,213,224,167,5,194,69,9
12Ø DATA 154,5,237,229,221,213,251,167
13Ø DATA 222,194,26Ø,26Ø,162,22,7,2Ø7
14Ø DATA 213,252,167,7,194,142,197,162
15Ø DATA 157,7,194,145,197,162,225,7
16Ø DATA 2Ø7,21,246,167,18,194,148,197
17Ø DATA 162,24Ø,7,2Ø7,21,252,81,166
18Ø DATA 7,81,24Ø,7,81,62,7,174
19Ø DATA 178,146,23,3Ø,146,49,3Ø,146
2ØØ DATA 81,3Ø,81,153,51
21Ø POKE 5328Ø,6
22Ø PRINT CHR$(5)CHR$(147) "Patience..."
23Ø FOR A=49152 TO 493Ø8: READ B: C=C+B
24Ø POKE A,(B-5): NEXT
25Ø IF C<>211Ø7 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
26Ø PRINT CHR$(147)CHR$(131)"PAS D'ERREUR-
INSEREZ AVENGER"
27Ø INPUT "... PUIS TAPEZ <RETURN>";OK$
28Ø SYS 49152
```

AMSTRAD

BIONIC COMMANDO

Moi, si j'étais Commando, je n'accepterai pas que Bio me fasse ça!

```
10 ' Vies infinies BIONIC COMMANDO version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,2:OUT &FA7E,1:FOR I=&9D8B TO
&9D8B+862:READ A$:X=X+VAL ("&"+A$):POKE I,VAL("&"+a$):NEXT:POKE &9D8A,&F3:FOR i=&BF00
TO &BF00+23:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
30 IF X<>99107 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 CALL &9D8A
50 DATA DD,21,A8,A0,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,7A,A0,5D,CD,BF,9F,21,78,A0
60 DATA 35,CA,A0,9E,21,79,A0,35,20,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
70 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,38,9F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
80 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,6C,9E,DD,23,DD,7E,00,32,56,9E,DD,23,DD,7E,00
90 DATA 32,5D,9E,32,6F,9E,DD,23,DD,7E,00,32,95,9E,DD,23,DD,7E,00,32,96,9E,DD,23
100 DATA 22,70,A0,ED,43,6E,A0,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
110 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,73,A0,43,E1,78,32,72,A0,B7,28,07,C5
120 DATA CD,40,9F,C1,10,F9,ED,5B,73,A0,7A,B3,28,0D,ED,53,75,A0,CD,40,9F,21,FF,FF
130 DATA 22,75,A0,2A,70,A0,ED,5B,6E,A0,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
140 DATA 1B,7A,B3,C2,5B,9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,6D,9E
150 DATA ED,4B,70,A0,ED,5B,6E,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,86
160 DATA 9E,11,00,00,A7,ED,52,C2,B5,9E,C3,A0,9D,CD,F5,9F,21,10,A4,11,00,00,01,00
170 DATA 04,ED,B0,31,F8,BF,F3,C3,00,BF,CD,A9,9F,F3,21,BB,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,BC
180 DATA 9E,21,38,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,1A,9F,3E,05,0E
190 DATA 0A,CD,1A,9F,3E,0A,0E,0F,CD,1A,9F,01,E2,04,CD,14,9F,3E,05,0E,05,CD,1A,9F
200 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,1A,9F,01,C4,09,CD,14,9F,1D,20,D5,21,0F,9F,11,00,00,01,05
210 DATA 00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6
220 DATA C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A
230 DATA 76,10,FD,F3,C9,3A,7B,A0,C6,C1,4F,3A,7A,A0,47,CD,6C,9F,D2,B8,9E,3A,7B,A0
240 DATA 3C,32,7B,A0,FE,09,C0,E5,AF,32,7B,A0,3A,7A,A0,3C,32,7A,A0,5F,CD,BF,9F,E1
250 DATA C9,D5,E5,79,32,88,A0,32,8A,A0,78,32,86,A0,01,7E,FB,21,84,A0,1E,09,CD,FC
260 DATA 9F,E1,ED,5B,75,A0,CD,1C,A0,E5,CD,38,A0,E1,D1,3A,7D,A0,FE,40,20,0E,3A,7E
270 DATA A0,FE,80,20,07,3A,7F,A0,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,53,A0,CD,38
280 DATA A0,3E,07,CD,53,A0,AF,CD,53,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,53,A0,AF,CD,53,A0
290 DATA 7B,CD,53,A0,3E,08,CD,53,A0,CD,38,A0,3A,7D,A0,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA
300 DATA 3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79
310 DATA C9,7E,CD,53,A0,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,0B,A0,E6,20,20
320 DATA F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,1C,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2,15,A0,0C,ED
330 DATA 78,0D,ED,78,F2,2D,A0,E6,20,C2,29,A0,C9,21,7D,A0,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED
340 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87
350 DATA 30,03,C3,B8,9E,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00
360 DATA 00,00,FF,FF,00,08,02,00,00,05,B4,36,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9
370 DATA 2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43
380 DATA 49,41,54,45,53,01,11,00,C0,00,40,94,DA,02,F1,EB,00,59,00,14,CC,74,B6,6A
390 DATA DE,00,80,00,1C,9A,A4,B8,31,3F,10,A4,00,04,F8,E2,22,17,64,00,04,A7,50,73
400 DATA 60,A9,7F,6A,A7,54,00,01,1F,BB,85,6F,56,68,55,CB,02,76,FB,2C,22,3A,alkatraz!
410 DATA 21,03,0F,36,7F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C7
```

SPECTRUM

OVERLANDER

```
1 REM Vies, fuel, argent illimités
2 REM pour OVERLANDER sur
3 REM SPECTRUM 48 K
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
20 CLS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
30 PRINT "Introduisez la cassette"
40 PRINT "Pressez la touche <PLAY>";
50 INPUT " et tapez <RETURN>";OK$
60 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE
70 LOAD ""CODE: CLS: LOAD ""CODE
80 POKE 31313,0: POKE 26103,167
90 POKE 45803,94: POKE 45804,38
100 RANDOMIZE USR 63488
```



PSYCHO SOLDIER




```
1 REM Vies illimitées
2 REM pour PSYCHO SOLDIER
10 DATA 5,37,91,250,77,174,37
20 DATA 146,89,8,174,7,146
30 DATA 91,8,146,57,15,174
40 DATA 64,146,56,15,109,243
50 DATA 37,213,101,77,82,85
60 DATA 174,170,146,13,237,81
70 DATA 5,135
80 READ X: FOR A=541 TO 578
90 READ B:POKE A,(B-X):C=C+B:NEXT
100 IF C<>3916 THEN 120
110 POKE 157,128: SYS 541
120 PRINT "ERREUR DANS LES DONNEES"
```

MSX

HUMPHREY

```
1 REM Immunité bestioles, mouches,
2 REM électricité. Choix du tableau
3 REM pour HUMPHREY
10 DATA 248,54,53,247,210,34,139,38,165
20 DATA 145,22,5,5,6,5,69,210,97
30 DATA 5,210,260,138,210,230,5,38,5
40 DATA 69,6,149,167,202,234,210,233,210
50 DATA 232,5,230,124,40,198,16,125,182
60 DATA 37,247,210,236,5,67,29,55,132
70 DATA 92,55,250,99,67,200,55,44,116
80 DATA 67,210,55,32,127,67,161,55,33
90 DATA 127,67,219,55,34,127,38,104,258
100 DATA 22,161,219,6,17,5,242,181,200
110 DATA 196,140,67,5,259,45,61,6,180
120 DATA 55,164,130,180,206
130 CLS: FOR A=64777 TO 64878: READ B
140 POKE A,B-5: NEXT A
150 INPUT "Tableau (0-39)";T
160 POKE 64868!,T: CLS
170 PRINT "Introduisez la cassette et"
180 INPUT "pressez <PLAY> puis
<RETURN>";OK$
190 SCREEN 2,2: COLOR 5,5,1: CLS
200 CLEAR 1,34299!: BLOAD"cas:humphr
210 BLOAD"cas:todo
220 DEFUSR=64777!: A=USR(0)
```

AMSTRAD

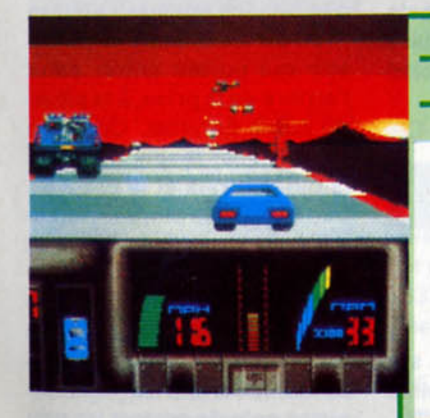
MARAUDER

Quoi...Ta Rauder?

```
1Ø REM 255 vies sur MARAUDER Disquette deCyrille, Eric et  Stéphane
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR d=Ø TO 15:READ a$:INK d,VAL("&"+a$):NEXT
3Ø DATA Ø,1a,b,2,1,18,4,6,d,12,f,9,16,7,14,5
4Ø OUT &FA7E,1:READ A$
5Ø WHILE a$<>"hounga":s=VAL("&"+a$):POKE &95A4+i,s:READ a$:z=z+s:i=i+1:WEND
6Ø POKE &95A3,&F3:IF z<>1Ø4624 THEN PRINT"M.... ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø FOR i=&AØØØ TO &AØ17:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &95A3
8Ø DATA DD,21,F5,98,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ
9Ø DATA DD,23,22,C7,98,5D,CD,ØB,98,21,C4,98
1ØØ DATA 35,CA,D2,96,21,C5,98,35,2Ø,17,21,73
11Ø DATA 94,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
12Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,84,97,21,C6,98
13Ø DATA 35,2Ø,13,AF,Ø1,ØØ,ØØ,F5,E5,CD,32,BC
14Ø DATA E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,84,97,DD,6E
15Ø DATA ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD
16Ø DATA 23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,9E,96
17Ø DATA DD,23,DD,7E,ØØ,32,88,96,DD,23,DD,7E
18Ø DATA ØØ,32,8F,96,32,A1,96,DD,23,DD,7E,ØØ
19Ø DATA 32,C7,96,DD,23,DD,7E,ØØ,32,C8,96,DD
2ØØ DATA 23,22,BC,98,ED,43,BA,98,E5,21,ØØ,ØØ
21Ø DATA 59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB
22Ø DATA 1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9
23Ø DATA 22,BF,98,43,E1,78,32,BE,98,B7,28,Ø7
24Ø DATA C5,CD,8C,97,C1,1Ø,F9,ED,5B,BF,98,7A
25Ø DATA B3,28,ØD,ED,53,C1,98,CD,8C,97,21,FF
26Ø DATA FF,22,C1,98,2A,BC,98,ED,5B,BA,98,Ø6
27Ø DATA ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77
28Ø DATA 2B,1B,7A,B3,C2,8D,96,E1,D1,Ø6,ØØ,7E
29Ø DATA EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,9F
3ØØ DATA 96,ED,4B,BC,98,ED,5B,BA,98,21,ØØ,ØØ
31Ø DATA ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2
32Ø DATA B8,96,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,Ø1,97,C3
33Ø DATA B9,95,CD,41,98,Ø1,8C,7F,21,57,AE,11
34Ø DATA ØØ,7D,D9,31,FF,9F,F3,C3,ØØ,AØ,2A,3Ø
35Ø DATA 95,26,ØØ,11,73,94,29,19,4E,23,46,AF
36Ø DATA C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,1Ø,2Ø,F4
37Ø DATA C9,CD,F5,97,F3,21,Ø7,97,AF,77,2B,7C
38Ø DATA B5,C2,Ø8,97,21,84,97,AF,77,23,7C,FE
39Ø DATA CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,66,97
4ØØ DATA 3E,Ø5,ØE,ØA,CD,66,97,3E,ØA,ØE,ØF,CD
41Ø DATA 66,97,Ø1,E2,Ø4,CD,6Ø,97,3E,Ø5,ØE,Ø5
42Ø DATA CD,66,97,3E,ØA,ØE,ØF,CD,66,97,Ø1,C4
43Ø DATA Ø9,CD,6Ø,97,1D,2Ø,D5,21,5B,97,11,ØØ
44Ø DATA ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49
45Ø DATA ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6
46Ø DATA ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4
47Ø DATA ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9
48Ø DATA FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,C8,98,C6
49Ø DATA C1,4F,3A,C7,98,47,CD,B8,97,D2,Ø4,97
5ØØ DATA 3A,C8,98,3C,32,C8,98,FE,Ø9,CØ,E5,AF
51Ø DATA 32,C8,98,3A,C7,98,3C,32,C7,98,5F,CD
52Ø DATA ØB,98,E1,C9,D5,E5,79,32,D5,98,32,D7
53Ø DATA 98,78,32,D3,98,Ø1,7E,FB,21,D1,98,1E
54Ø DATA Ø9,CD,48,98,E1,ED,5B,C1,98,CD,68,98
55Ø DATA E5,CD,84,98,E1,D1,3A,CA,98,FE,4Ø,2Ø
56Ø DATA ØE,3A,CB,98,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,CC,98,B7
57Ø DATA CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,9F
58Ø DATA 98,CD,84,98,3E,Ø7,CD,9F,98,AF,CD,9F
59Ø DATA 98,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,9F,98,AF
6ØØ DATA CD,9F,98,7B,CD,9F,98,3E,Ø8,CD,9F,98
61Ø DATA CD,84,98,3A,CA,98,E6,2Ø,28,F1,C9,C5
62Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ
63Ø DATA 1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA
64Ø DATA AF,ED,79,C9,7E,CD,9F,98,23,1D,2Ø,F8
65Ø DATA C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,57,98
66Ø DATA E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B
67Ø DATA ED,78,F2,68,98,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,61
68Ø DATA 98,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,79,98,E6,2Ø
69Ø DATA C2,75,98,C9,21,CA,98,ED,78,FE,CØ,38
7ØØ DATA FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD
71Ø DATA ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87
72Ø DATA 3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,Ø4,97,F1,ØC,ED,79
73Ø DATA ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ
74Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø4,Ø2,Ø3,ØØ
75Ø DATA ØØ,Ø7,92,2B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ
76Ø DATA ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39
77Ø DATA 38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41
78Ø DATA 53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ
79Ø DATA CØ,ØØ,4Ø,ØD,E4,65,66,79,ØØ,Ø1,ØØ,7F
8ØØ DATA 4D,Ø7,17,CC,B7,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,42,6B,72
81Ø DATA DA,Ø7,hounga
82Ø REM Remplacer FF par le choix du tableau
83Ø DATA 21,Ø9,Ø3,36, FF,21,Ø4,Ø3,36,FF,21,92
84Ø REM Remplacer ØØ par le nombre de bombes
85Ø DATA 17,36, ØØ,C3,48,43,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
86Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,C3,48,43
```







AMSTRAD

OVERLANDER

```
1 ' Vie, armement, essence, argent infinis
2 ' Pour OVERLANDER version Cassette de Patrick FUNARO
3 ' (supprimer la ligne correspondant à l'option non désirée)
1Ø DATA 62,61,5Ø,21,26,62,61,5Ø,64,6
2Ø DATA 62,2Ø5,5Ø,213,5,62,237,5Ø,227,34
3Ø DATA 5Ø,96,33,62,48,5Ø,229,34,195,128,227
4Ø MODE 1: FOR A=48896 TO 48926: READ B
5Ø POKE A,B: C=C+B: NEXT
6Ø IF C<>276Ø THEN PRINT "ERREUR !!!!": END
7Ø POKE 48897,Ø: ' Vies
8Ø POKE 489Ø7,58: ' Essence
9Ø POKE 48912,62: POKE 4892Ø,24: 'Argent
1ØØ POKE 489Ø2,Ø: ' Armement
11Ø INPUT "Insérez la cassette ...";OK$
12Ø CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
13Ø LOAD "!",41984: POKE 42Ø65,Ø
14Ø POKE 42Ø66,191: CALL 41984
```

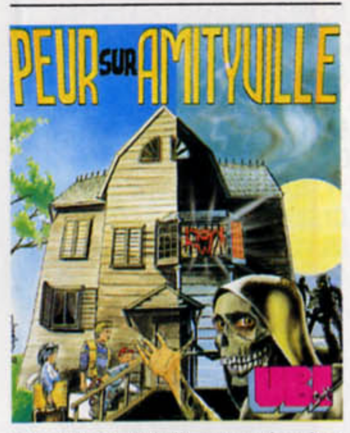
La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

KARNOV

Au niveau 9 (c'est à dire le dernier) quand tu es arrivé devant les cinqs miroirs, place l'échelle avec les deux miroirs du milieu sur le plus haut miroir, tire entre le socle et le miroir. Ensuite descend de l'échelle et le parchemin descendra. Attention, cette opération se fait sans que le sorcier n'arrive ou n'apparraisse.
(M. de "la CHOCOLATERIE")

PEUR SUR AMYTIVILLE



Quand on doit lire un grimoire: allez dans la bibliothèque faire "prendre grimoire" puis immédiatement aprés faire "sud". Aprés faire "lis grimoire".
(Christophe GARCIA)

BOB WINNER

Pour avoir des vies infinies :
POKE 27150,69
POKE 27151,93
Relancement en cas d'interruption:
CALL &3D00
(Cédric TONDEUR)

Pour avoir des vies infinies :
POKE &4355,&A7

Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE &5CD3,&C9
POKE &61CB,&C9

PLATOON

Pour avoir des vies infinies :
POKE &999,&3C

SIDE ARMS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &68C,&C9

FER & FLAMME

Lors de la création d'une équipe, mettez 1 en force à votre personnage (quelque soit sa classe) puis continuez comme habituellement. Lors du jeu, il vous suffira de faire dormir chaque personnage environ 20 minutes, pour que leurs forces se retrouvent à 20.
(Ludovic PIERQUET)

AMIGA

MISSION SUICIDE

Après apparition à l'écran de la page de présentation, appuyer sur le bouton feu du joystick ou sur le bouton gauche de la souris, appuyer sur la touche F2 pendant tout le temps du chargement du "Level" (sans la maintenir enfoncer mais toujours en appuyant dessus rapidement). Ainsi le jeu se déroulera un peu plus lentement et on pourra mieux voir les obstacles et les ennemis arrivés.
(Frédéric CARTON)

STRIP POKER 2+

Ce truc permet de modifier l'ordre des images de la fille qui se déshabille. Il faut taper sous CLI les commande DOS suivantes :
copy STRIPPOKER :
nomdelafille. profile to ram:
copy c/ed to ram:
cd ram:
ed nomdelafille.profile.
Ceci permet de mettre en mémoire le fichier "nomdelafille .profil" et l'éditeur DOS "ed". Un écran apparait où est lisible 6 lignes.
nomdelafille/nomdelafillechiffre.cp
"nomdelafillechiffre.cp" est un nom d'image.
"chiffre" est 1 quand la fille est habillée entièrement
2 quand la fille a enlevé son premier vêtement
3 quand la fille a enlevé son deuxième
4 quand la fille a elevé son troisième
5 quand la fille a enlevé son quatrième
6 quand elle est nue comme un ver

En vous déplaçant dans le texte avec les flèches vous pouvez modifier les chiffres et donc l'ordre des images. Vous pouvez même les faire apparaitre plusieurs fois!!!

Une fois ceci terminé tapez la touche ESC puis X et RETURN. Pour sauvegarder le tout tapez: copy ram:nomdelafille.profile to STRIPPOKER, puis faites un "reset". A vous de jouer et de déguster!!! (Mickaël ZAJAC)

THUNDER BLADE



Pour le premier stage, premier niveau, il faut monter le plus haut possible (joystick en arrière) et rester le plus à gauche possible pour passer sans dommage. Pour tous les niveaux, ne jamais rester à la même place (aller de droite a gauche sans arrêt). (Mehdi SPAETER)

APPLE IIE GS

ULTIMA IV

Pendant les déplacements sur la surface de Britonnia, mettez la face et cherchez un coffre, vous pourrez alors vous remplir les poches, car les pièces d'or sont illimitées. Pour revenir à la normale, remettez la face Britonnia et déplacez-vous. (Tierry JOURET)

COMMODORE

EAGLES

Pour avoir des vies infinies :
POKE 46481,44
POKE 46515,96
POKE 46536,44
POKE 46570,96

EQUINOX

Pour avoir :
-Tir infini :
POKE 11157,234
POKE 11158,234
- Nombre de vies :
POKE 21664,Nb
POKE 2900,Nb

GALIVAN

Pour avoir des vies infinies:
POKE 30602,234
POKE 30603,234
POKE 30604,234
SYS 12288

BIDOUILLE D'ENFER pour C64

Le bouton de reset pour C64. Ca va vous coûter très cher en pièces détachées, environ 15 balles pour les moins futés d'entre vous. JOYSTICK Hebdo vous donne le plan. Maintenant! Prendre une fiche style DIN, mais avec 6 pins. Oui, je sais, des pins, des bits, ça vous fait encore rire! Un petit bouton poussoir qui puisse entrer dans l'arrière de la prise, à la place du cable habituel. Ouvrir la prise. Relier respectivement la pin centrale et la pin 2 en partant du dètrompeur, en regardant du côté soudures et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre normale, à chacune des broches du bouton poussoir. Il y en a deux. Refermer le tout en ayant soin de couper un peu

le haut du plastique de la prise, afin que le bouton poussoir laisse apparaître sa jolie tête. Mettre la rondelle et l'écrou fournis sur le poussoir, serrer et admirer votre oeuvre. Maintenant courez vite brancher ça dans l'arrière de votre C64, dans le trou correspondant, celui qui est libre encore, près du branchement du lecteur de disquettes et de la prise moniteur. Chargez un programme dans lequel vous voulez poker, attendez que ça tourne, et appuyez sur votre bouton RESET!... CHAZZAM!!! Si ça fait ce bruit là, vous avez perdu! Normalement, vous devez vous retrouver à la case départ, là où il est possible d'écrire par exemple Poke 25654,13 puis Poke 35,0 puis.... etc... Vous pokez donc les instructions données dans votre JOYSTICK Hebdo préféré. A ceux qui n'ont rien compris, je dis et je redis qu'il est également possible de poker des instructions que vous avez lues dans d'autres canards. Ca peut marcher, peut être! Une fois que tout est poké, il n'y a plus qu'à taper SYS 64738 et c'est reparti pour un autre reset! Mais non, ne tapez pas cette valeur! C'est une blague! Tapez la SYS correspondant aux pokes que vous avez rentrés. Et, Banzaï, vie infinie!



SEGA

CHOPLIFTER

Pendant l'écran titre, faire : haut, bas, gauche, droite. Appuyez sur le bouton 1 et refaire haut, bas, gauche, droite et vous pourrez ainsi choisir votre round. (Nicolas DUWEZ).

MY HERO

Pour gagner une vie sautez par dessus les lanceurs de couteaux et leur donner un coup de poing. Pour battre mohican et gagner 2 vies, mettre le levier en haut et appuyez sur 2 (coup de pied en haut) si vous faites un seul autre coup, vous ne gagnez pas 2 vies. (Loïc MARTEL).

ATARI

FLYING SHARK

Pour avoir des vies et bombes infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier .PRG les octets Ø447ØØ Ø13C3CØØØ2 et remplacer par 4E714E713C3CØØØ2 puis rechercher les octets 6626Ø479 ØØØ1ØØØØ77ØC661C puis remplacer par 66266ØØ6ØØ Ø1ØØØØ77ØC6Ø1C par la suite rechercher Ø447ØØØ16B 243C3C et remplacer par 4E714E716B243C3C et encore rechercher 6D18Ø479ØØØ1 ØØØØ77ØA remplacer par 6D1860Ø6ØØ Ø1ØØØØ77ØA et pour la fin rechercher 6D2ØØ479ØØØ1 ØØØØ77ØA et remplacer par 6D2Ø6ØØ6Ø ØØ1ØØØØ77ØA. (Gillus)

ATAX

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 5379ØØØ151CC et de les remplacer par : 6ØØ4ØØØ151 CC. Ensuite rechercher: 3Ø1633FCFFFFØØØØ3832 et les remplacer par : 3Ø166ØØE FFFFØØØØ3832. (Gillus)

BOMBUZAL

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 535566 ØØØØØ6 et les remplacer par: 4E7166ØØØØØ6. (Gillus)

OPERATION WOLF

Pour avoir de l'énergie infinie, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :
5379Ø ØØ2D7ØA remplacez les tous par : 6ØØ4ØØØ2D7ØA

5579ØØØ2D7ØA remplacez les tous par : 6ØØ4ØØØ2D7ØA

5979ØØØ2D7ØA remplacez les tous par : 6ØØ4ØØØ2D7ØA

Ø479ØØØCØØØ2D7ØA remplacez les tous par : Ø479ØØØØØØØ2D7ØA

Ø479ØØ14ØØØ2D7ØA remplacez les tous par : Ø479ØØØØØØØ2D7ØA
Toutes ces modifications sont à éffectuer sur la disquette numero 1. P.S: Il y a un paquet de modifications donc faites les sur une sauvegarde. (Gillus)

QUAZAR

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher dans le fichier .PRG les octets : 5328ØØØ16ØØØ ØØØE et remplacez les 3 trouvés par : 6ØØ2ØØØ16ØØØØØ ØE. Pour avoir du fuel infini, chercher les octets : 53886Ø ØØFFE8 et les remplacés par : 4E716ØØØFFE8. (Gillus)

ALTAIR

Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 531Ø 4E755279 et les remplacer par 4E714E755279. Pour des missiles infinis, chercher les octets: 61ØØECFE5379 et les remplacer par 61ØØECFE6ØØ4. Voilà maintenant éclatez vous comme des bêtes ! (Gillus)

PLUTOS

Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 67165379 et les remplacer par 67166ØØ4. Vous en trouverez 2, il faudra changer les deux pour disposer des vies pour les deux joueurs. Pour du fuel (énergie) infini chercher : ØC79ØØ21 et les remplacer par 33FCØ1ØØ deux fois aussi. (Gillus)

MAD MIX GAME

Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octetcts 33FCØØØ3 et les remplacer par 33FCØØFF. Cette bidouille brouille la première et la dernière ligne, mais la fenêtre de jeu est claire.

GROWTH

Vies infinies Prendre un éditeur de secteurs rechercher 33FC ØØØAØØØ14E185379ØØØ1 4E66 remplacer par 33FCØØ ØAØØØ14E186ØØ4ØØØ1 4E66 puis rechercher 5379ØØØ 14E66ØC79 et remplacer par 6ØØ4ØØØ14E66ØC79.(Gillus)

ARTURA

Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "DEMO1.DAT" les octects : 5368ØØØØØC68 et le remplacer par : 6ØØ2ØØØØ ØC68. (GL)

SORCERY +

Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "SORC.PRG" les octects : 5339ØØØØ7B52 par 6ØØ4ØØØØ7B52. (GL)

QUADRALIEN

Energie infinie . Prendre Mutil dans "Q" à l'offset FD16 et remplacer 81Ø981Ø9 par 6ØØ21234. (GL)

SPECTRUM

MARBLE MADNESS

Bouteilles et temps infinies :
POKE 31484,Ø
POKE 35Ø69,Ø
POKE 35Ø7Ø,Ø
Vies infinies :
POKE 31288,Ø
POKE 35Ø91,Ø
POKE 35Ø92,Ø

BIONIC COMMANDO

Pour avoir les vies infinies :
POKE 3469Ø,Ø

KARNOV

Pour avoir les vies infinies :
POKE 32972,Ø
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 37149,2Ø1



DOSSIER SPECIAL AMSTRAD CPC

SAVAGE

Les codes d'accés pour avoir des vies infinies supplémentaires : pour la deuxième partie, tapez "SABATTA". (SQBQTTQ pour les possesseurs de claviers AZERTY). pour la troisième partie, tapez "FERGUS".

Première partie :
A partir du monstre 2, garder les eclairs jusqu'à la fin. Pour abattre le monstre 1 sans perdre d'énergie, attendre qu'il aitfait ses 2 bonds en avant, se coller à lui puis tirer en avançant. Pour abattre le monstre 2, rester sur le pas de porte (idem pour les monstres 4 et 5). Pour le monstre 3, rester sur la marche.

Troisième partie
Les bulles contenant les vampires bleus explosent d'elles-même au bout de quelques instants. Les chaudrons redonnent de l'énergie. Il faut posséder les 4 couronnes pour finir le jeu. Les étoiles sont indestructibles. Le monstre rouge, s'il est abattu, donne une vie en plus. (Thomas LAHAYE)

SAVAGE I

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie I version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL1!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,3C,3,C3,00,01
```

SAVAGE II

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie II version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL2!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,B1,26,C3,00,01
```

SAVAGE III

Version Cassette
Vies infinies :
POKE &E72A,&A7

Energie infinie :
POKE &E774,&A7
Supression des ennemis :
POKE &5B18,&C9

SAVAGE I

Version Cassette
Vies infinies et invunlnérabilité :
POKE &D3A,&C3

SAVAGE II

Version Cassette
Vies infinies :
POKE &82E,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Energie infinie :
POKE &818,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Supression des ennemis :
POKE &4AA,&01

C'est pas vrai ça. V'là que le bosse me frappe pour mettre les codes de la version Commodore. PFFFUHHFFF!!!
Bah! Les v'là
1er : SABATTA
2ème : PORSCHE

SAVAGE III

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie III version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL3!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,00,0D,C3,00,01
```

SAVAGE I

```
 1 REM Vies infinies SAVAGE partie I version Disquette
 2 REM d'Eric
1Ø MODE 2:PRINT"SAVAGE PARTIE 1"
2Ø PRINT:PRINT"Inserez la face A puis pressez une touche":CALL &BBØ6
3Ø LOAD"loader2.bin"
4Ø POKE &AØB1,Ø:POKE &AØB2,&A1
5Ø FOR I=&A1ØØ TO &A1Ø7:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
6Ø DATA 3E,FF,32,3C,Ø3,C3,ØØ,Ø1:CALL &AØØØ
```

SAVAGE II

```
 1 REM Vies infinies SAVAGE partie II version Disquette
 2 REM d'Eric
1Ø MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 2"
2Ø PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BBØ6
3Ø LOAD"loader.bin"
4Ø POKE &AØB1,Ø:POKE &AØB2,&A1
5Ø FOR I=&A1ØØ TO &A1Ø7:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
6Ø DATA 3E,3C,32,63,ØD,C3,ØØ,Ø1:CALL &AØØØ
```

SAVAGE III

```
 1 REM Vies infinies SAVAGE partie III version Disquette
 2 REM d'Eric
1Ø MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 3"
2Ø PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BBØ6
3Ø LOAD"loader2.bin"
4Ø POKE &AØB1,1:POKE &AØB2,&A1
5Ø FOR I=&A1Ø1 TO &A1ØE:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
6Ø DATA 21,3C,Ø8,36,3E,23,36,FF,23,36,ØØ,C3,ØØ,Ø1:CALL &AØØØ
```

SAVAGE I

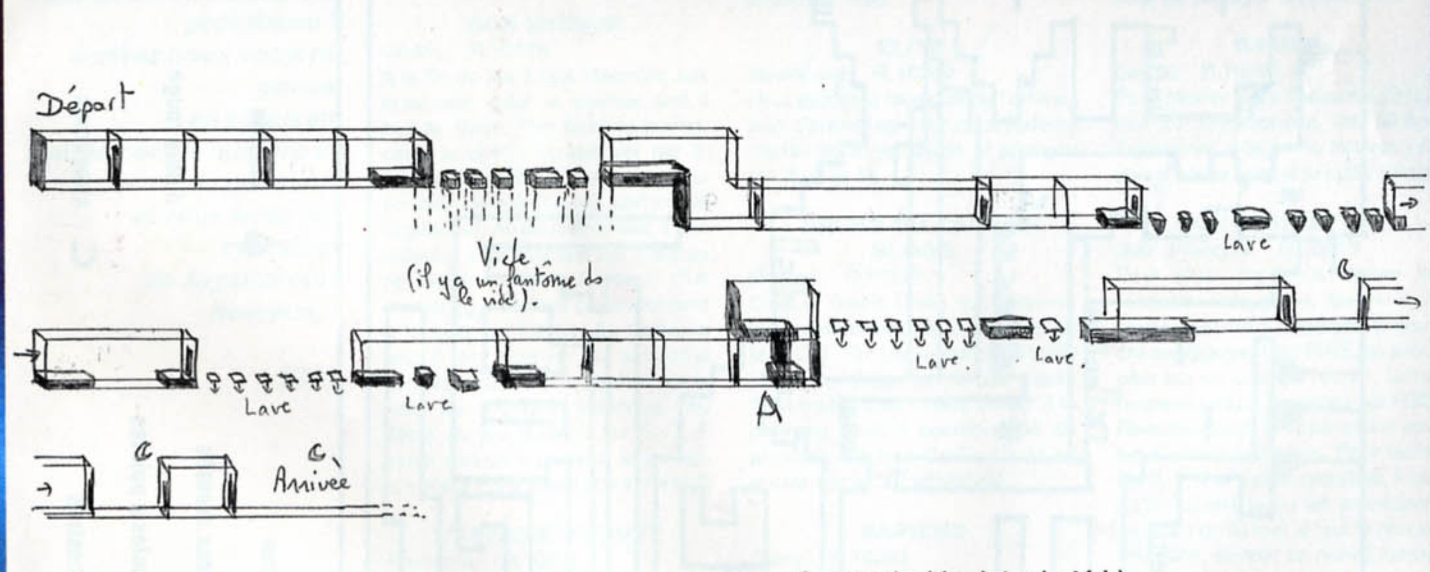
Version disquette :
POKE &Ø33C,&FF
(Eric)

SAVAGE II

Version disquette :
POKE &ØD63,&3C
(Eric)

SAVAGE III

Version disquette :
POKE &Ø83C,&3E
POKE &Ø83D,&FF
POKE &Ø83E,&ØØ
(Eric)

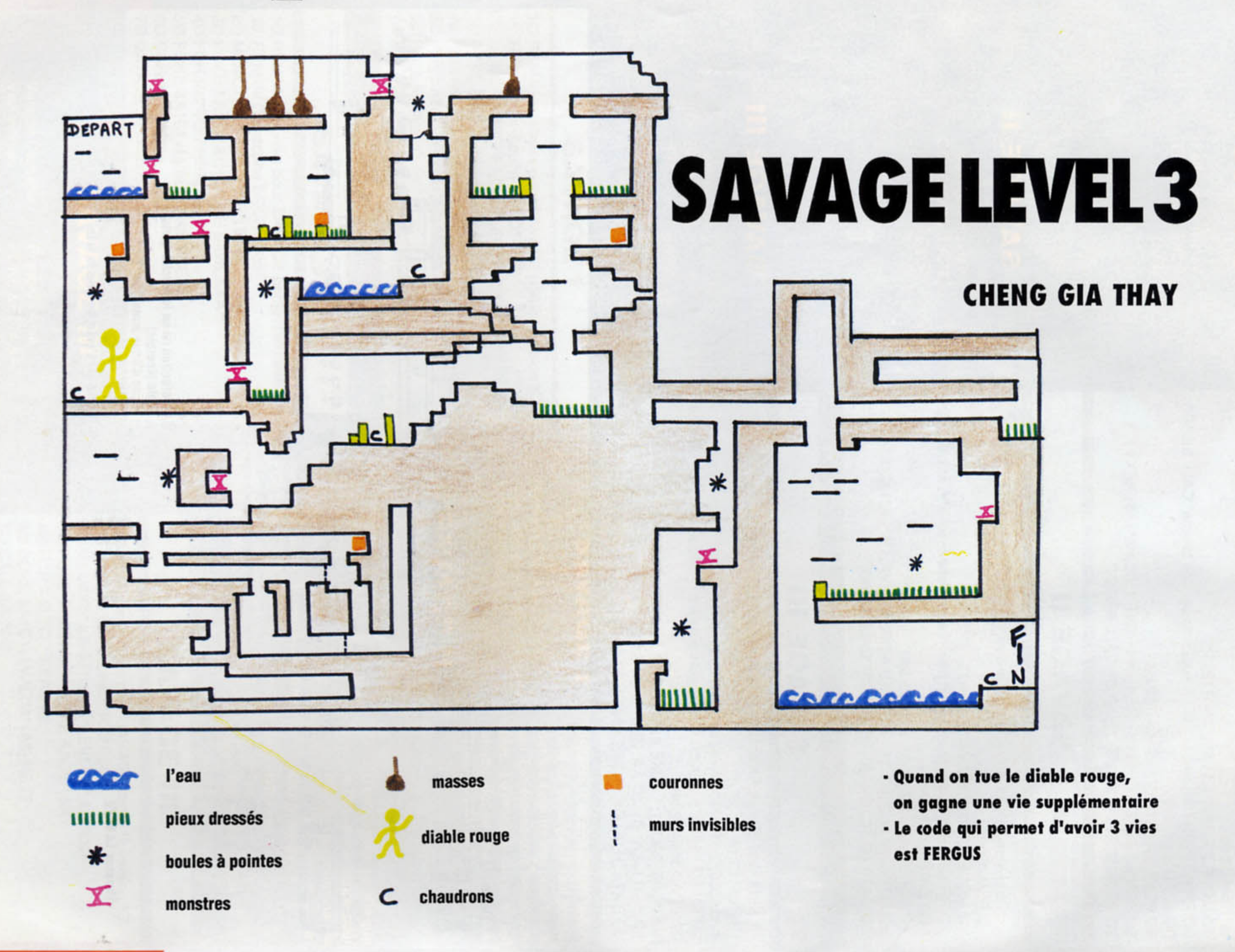


B = protection (si on le touche 4 fois)
Δ = fiole (énergie)
Ø = fléau d'arme protecteur
ou = éclair
= hache
= bloc qui s'enfonce dans la lave
A = ascenseur
M_1 à M_5 = monstre

Thomas LAHAYE

SAVAGE LEVEL 3

CHENG GIA THAY



- Quand on tue le diable rouge, on gagne une vie supplémentaire
- Le code qui permet d'avoir 3 vies est FERGUS

Joystick secours

Mission impossible.. ?

***V**ous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.*

***V**ous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....*

Stèf.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

REPONSES

SHORT CIRCUIT

Serval. R.10215
Pour sortir, tu appuies à n'importe quel moment de la première partie, simultanément sur les touches O, C, E, A, N, mais attention la deuxième partie est moins facile.

VENOM STRIKES BACK

Fréderic. R.10220
Il faut essayer d'avoir le maximum jusqu'au premier niveau de la mer, ensuite on vole jusqu'au tableau suivant où il y a le missile. Il faut faire un bref passage en reculant aussitôt et se placer sur la petite plateforme qu'il y a au milieu de la mer . Tirer jusqu'à ce qu'il soit près de nous et ensuite reprendre le vol avant qu'il nous touche. Reculer jusqu'à la terre et retirer jusqu'à tant qu 'il meuret.

BOB WINNER

Cédric. R.10226
A la fin du jeu il faut répondre aux questions, pour le premier test il faut se munir d'un bout de papier, noter le chiffre et appuyer sur la touche du chiffre qui se trouve à la position demandée (en partant de la gauche). Au deuxième test, il faut réfléchir à ce que suit les 4 lettres de façon logique, au bout d'un moment des chiffres correspondent à la suite de lettres. Au troisème test, il faut appuyer sur la touche correspondante à la position de la note de musique entendue. Au début du jeu appuyer sur R, T, F avant Fire puis pendant le jeu appuyer sur ESC. (c'est une surprise!)

L'AFFAIRE SYDNEY

Anonyme. R.10228
Je n'ai pas beaucoup d'indices, voici quelques noms de personnes que tu peux interroger. "Estrade jeannot, Dupuis marianne, Decol Hubert...", il faut bien photographier la rue et l'appartement.

GOONIES

David. R.10233
Un des goonies descend tout en bas (Attention à la chauve souris) et se place sous la vis (le rocher remonte). Le second goonies descend sur la bouée et traverse la rivière. Les directions sont inversées, faire attention au contre-poids. Prendre la clé et la porte s'ouvre.

TERRAMEX

Super vinvin. R.10249
Pour monter dans le ciel avec la montgolfière, il faut prendre le parchemin. (au fait on ne peut pas prendre la mongolfière) (celui qui a compris a le droit d'écrire au journal!!!).

ARKANOID

Nicolas. R.10256
Sur clavier azerty, il suffit de taper ZEDF pendant la page de présentation. Le bord de l'écran devient alors bleu, pour changer de tableau n'importe quand il te suffit d'appuyer sur "Esc"

ELITE

Newhouse. R.10269
Pour mettre la musique de l'ordinateur d'appontage sur commodore, mettez le jeu en pause et appuyer sur X, C et M.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Nicolas. R.10272
C'est le Crollis Ulvès qui te donne les coordonnées de la planète de MAXON. Tu trouveras ce Crollis Ulvès en disant au Crollis Varès "Moi vouloir tuer Crollis Ulvès" il te donnera alors 3 coordonnées de planètes: Le bon Crollis Ulvés se trouve sur la 3ème planète.

SAPIENS

Garry. R.10283
La premiere mission est de raporter de la viande à votre chef en quantité, le mieux est de tuer des ours qui se trouvent dans les montagnes.

EXPLORA

Florent. R.10286
La machine est dans la pièce qui se trouve derrière la bibliothèque; pour ouvrir le passage secret, il suffit de poser la boule décorative sur la statue, puis en actionnant l'interrupteur qui est derrière le miroir; Une porte de bibliothèque s'ouvre. Attention! Il faut absolument remonter pour reprendre la sphère décorative, après, on peut pénètrer sans risque d'être électrocuté dans la pièce où se trouve la machine.

ANTIRIAD

Christophe. R.10289
Pour pouvoir décoller avec l'armure, il faut tout dabord prendre une botte (ou une chaussure si vous préferez) située au dernier tableau à gauche au second niveau. Puis après avoir pris cette botte, il suffit de prendre l'armure puis de s'envoler. Lorsque l'on perd l'énergie, il faut prendre des batteries de rechange. Pour monter l'armure jusqu'au dernier niveau, il est préférable de se coller au mur en montant pour se protéger un petit peu.

RAMBO

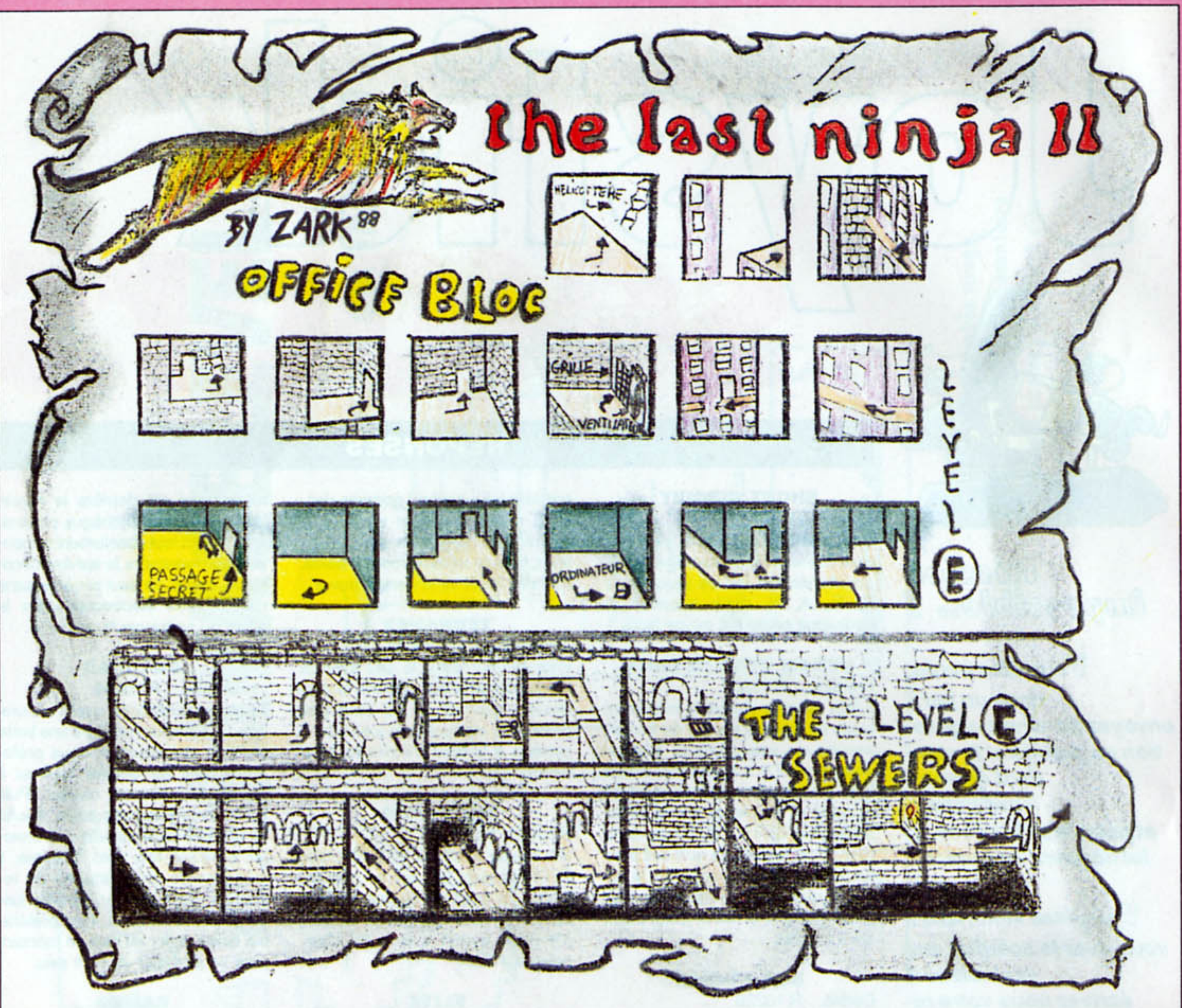
Serval. R.10290
Pour rentrer dans l'enceinte, il faut que tu sélectionnes les flèches explosives, ensuite tu trouves une voie d'accès libre et tu la fait sauter.

CONTAMINATION

Jean-François. R.10293
Pour créer l'antivirus, suivre les indications du génie. Mettre le viseur sur un des 5 microbes, le prendre en appuyant sur FIRE, se précipiter sur un coté de l'écran, lacher l'ennemi juré en appuyant sur FIRE. Recommencer les opérations pour les 4 autres microbes. Pour lacher les 2, 3, 4 et 5ème microbes, il faut qu'ils suivent le ou les précédents pendant qu'ils font le tour le l'écran. Pour finir, donner un nom à l'antivirus et traiter la région.

LIVING DAYLIGHT

Anonyme. R.10294
Au premier niveau, il faut changer d'arme et ensuite il te faudra tuer un personnage gris.



Après Christophe AUBIN c'est au tour de ZARK, c'est le nom "Ciriens" de notre lecteur anonyme de la semaine qui nous envoie son Mega plan et sa mega réponse pour THE LAST NINJA II. Il mérite l'estime de toute la rédac. Pour ce "spécial réponse", cette semaine on innove, car toutes pour tous les numeros à venir, le sauveur de la semaine recevra un cadeau. Sympa non?! La méthode est simple, par rapport au nombre de questions, sur un jeu récent, arrivé a la rédac, on ouvre un débat, ensuite au sélectionne les meilleures réponses et vla les cadeaux! Vous pouvez aussi nous envoyer des plans ou même des dessins du jeu, les blus beaux seront publiés. Passons maintenant à la réponse proprement dite de Zark.

Le premier niveau pose un problème a tout le monde, je rajouterais seulement que les étoiles sont dans un panier et pour passer la rivière il faut prendre la deuxième barque attachée sur la petite île qui se trouve en haut a droite de la ruche.

Arrivé dans la ville, prendre le cocktail molotov près du clochard. Dans la boutique chinoise, vous trouverez une épée très efficace. Il y a une pied de biche dans la cabane, il sert a soulever la plaque d'égout. Descendre ensuite au niveau suivant: les Egouts. Continuez a droite (Suivez le plan). Avant de sauter les crevaces, entrer dans la salle a droite et prendre la clé près de la grille, elle permet d'ouvrir l'autre grille par laquelle il faut déscendre, continuer a droite, un crocodile barre le chemin, il faut lui jetter le cocktail molotov allumé a l'aide d'une torche. il s'enflamme et s'enfuit. Il faut suivre le reptile qui mene au prochain niveau. Au sous bassement, allez vers la droite et se frayer un passage entre les cartons et les caisses, il y a une echelle qui permet de monter sur une passerelle. Aller récuperer la carte magnétique verte. Revenir sur ses pas et continuer a marcher sur la passerelle. Arriver au bureau, prendre la cuisse de poulet qui est dans la gamelle du chien. Retourner à l'échelle, pour descendre. Il faut se mettre de dos et reculer en cliquant.

Continuer à droite, sauter les chariots en délire puis les rails électrique. Pour passer les caisses empilées, il faut faire preuve de beaucoup d'habileté. Plus loin il y a un laboratoire et une impasse, près du mur, il y a un carton ouvert et dedans un récipient qui contient un produit trés toxique, trempez y la cuisse de poulet. Revenir au laboratoire et tourner à droite, une panthère monte la garde, donnez lui la cuisse; La pauvre bête est terrasée par la viande empoisonnée. La route est libre, il suffit d'introduire la carte dans le panneau de control de l'ascenseur, la grille s'ouvre; Il faut monter au niveau suivant: Les bureaux: Il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est de récupérer le code de l'ordinateur (première porte à droite). Continuer dans le couloir. Entrer par la porte du font. Aller vers la table et appuyer sur le bouton, un passage secret se dévoille sous vos yeux; Il mène dans une salle d'armes puis devant un ventilateur géant. Pour ne pas s'envoler, longez le mur. Arrachez la grille, ce passage mène à l'extérieur. Le vide sous vos pieds, il faut continuer à droite en longeant le mur (ne pas faire attention a superman qui survole la ville, il n'a rien a voir avec le film). En suivant le plan, vous arriverez sur le toit de l'immeuble, il faut faire vite car l'hélicoptère va beintot s'envoler pour la haute montagne, c'est a dire le niveau suivant: La demeure de Shogun. Je suis bloqué a ce niveau, en effet, la difficulté de celui-ci réside dans le systeme d'alarme qui protége le chateau. Lorsque vous déclanchez l'alarme, une chaudière se met en route et vous empêche de passer au niveau suivant, il faudrait couper le systeme d'alarme. Si vous descender par les escaliers, vous déclanchez l'alarme. Il faut prendre la corde près du lit et aller dans la bibliotheque. Jetter la corde dans la cage du remonte-plat, descendre, arrivé dans la cuisine se diriger dans l'autre pièce. Au fond se trouve le boitier de l'alarme, couper l'alarme. Malheuresement ce geste déclenche la chaudière. regarder près de l'escalier, il y a une plante, et dérrière, une porte qui mène aux cave donc a la chaudière. FICHTRE DAMNED, en descendant dans la caves l'alarme s'est déclanchée. Comment résoudre l'énigme de ce niveau? A vos joysticks.

PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK-BREAKER

UN LISTING POUR BEAUCOUP PLUS DE CENT BRIQUES

DEPUIS LE NUMERO 6 TU CONSTRUIS, SEMAINE APRES SEMAINE, TON CASSE-BRIQUES. AUJOURD'HUI C'EST SUPER!! LE PROGRAMME FONCTIONNE COMPLETEMENT. UN PEU COMME UN PUZZLE LES PIECES S'ASSEMBLENT, CERTAINES DU PREMIER COUP, D'AUTRES AVEC UN PEU PLUS DE DIFFICULTES ET, L'IDEAL SERAIT DE POUVOIR RECOMMENCER LES YEUX FERMES, SANS AIDE. APRES LE LISTING INTEGRAL, IL NOUS RESTE ENCORE A L'AMELIORER MAIS, DES LA SEMAINE PROCHAINE, A BORD DU VAISSEAU SPATIAL "JOYSTICK-HEBDO", NOUS ALLONS, TOUS ENSEMBLE, EXPLORER UNE NOUVELLE PLANETE.

J'APPRENDS



Je te propose le listing complet pour t'aider à ordonner toutes les séquences déjà publiées et, à controler tes saisies. Si tu as pris le jeu en marche ceci te donne les éléments qui te manquaient. La gestion de la balle, étudiée la semaine dernière, figure à partir de la ligne 3Ø8Ø et, les lignes 41Ø à 44Ø sont à ajouter dans le programme principal. Certaines lignes BASIC sont coupées pour des raisons de mise en page mais, tu dois, dans tous les cas, les saisir à suivre et, ne faire ENTER que juste avant un nouveau numéro de ligne.

```
1Ø '****************************
2Ø '    JOYSTICK-BREAKER
3Ø '****************************

4Ø 'un programme de .........
5Ø 'decembre 1988
6Ø '
7Ø '****************************
8Ø '
9Ø 'codes collisions en tabl
1ØØ 'haut =1
11Ø 'droite =2
12Ø 'raquette=3
13Ø 'bas(perte balle)=6
14Ø 'gauche=4
15Ø 'briques=7,8,9
16Ø '
17Ø '---------------------------
18Ø 'PROGRAMME PRINCIPAL
19Ø '

2ØØ '152 octets reserves par tableau =5Ø briques maxi
21Ø 'nombre maxi tableaux 4Ø*152=6Ø8Ø octets
22Ø ' structure tableau
23Ø 'nb balles/nb briques/brique:x,y,type
24Ø 'en ad-1 numero tableau maxi
25Ø '
26Ø ad=33ØØØ:MEMORY ad-2:LOAD"TABLEAUX",ad-1:
maxt=PEEK(ad-1)
27Ø 'init couleurs et briques
28Ø GOSUB 341Ø
29Ø 'generique
3ØØ GOSUB 53Ø
31Ø 'init des fichiers
32Ø GOSUB 148Ø
33Ø 'redefinitions
34Ø GOSUB 71Ø
35Ø 'page score
36Ø GOSUB 153Ø
37Ø 'init debut de partie
38Ø GOSUB 198Ø
39Ø 'gestion balle
4ØØ GOSUB 23ØØ
41Ø 'gestion raquette si joy=8=droite. si joy=4=gauche
42Ø ON JOY(Ø)+1 GOSUB 44Ø,44Ø,44Ø,44Ø,318Ø,44Ø,
44Ø,44Ø,312Ø
43Ø GOTO 4ØØ
44Ø RETURN

45Ø '****************************
46Ø '****************************
47Ø '    sequences
48Ø '****************************
49Ø '****************************
5ØØ '---------------------------
51Ø '     generique
52Ø '---------------------------
```

```
53Ø MODE Ø:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
54Ø y=1Ø:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 445Ø:NEXT x
55Ø y=12:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 445Ø:NEXT x
56Ø y=14:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 447Ø:NEXT x
57Ø y=16:FOR x=3 TO 17:LOCATE x,y:GOSUB 447Ø:NEXT x
58Ø LOCATE 3,11:PEN 13:PRINT"J O Y S T I C K"
59Ø LOCATE 4,15:PRINT"B R E A K E R"
6ØØ '  trace du cadre
61Ø MOVE 64,5Ø:DRAWR 476,Ø,2
62Ø DRAWR Ø,8Ø,2:DRAWR -476,Ø,2:DRAWR Ø,-8Ø,2
63Ø LOCATE 5,18:PRINT"realisation"
64Ø LOCATE 1Ø,19:PRINT"de"
65Ø '  entre ton nom
66Ø LOCATE 5,21:PRINT"              "
67Ø FOR j=1 TO 9ØØ:NEXT:RETURN
68Ø '--------------------------
69Ø '     redefinition de tableaux
7ØØ '--------------------------
71Ø MODE 1:x=9:PEN 3:LOCATE x,5:
PRINT"REDEFINITION TABLEAUX"
72Ø LOCATE x+5,8:PRINT"tableau   T"
73Ø LOCATE x+5,1Ø:PRINT"jeu        J"
74Ø a$=INKEY$:IF a$="" THEN 74Ø
75Ø IF a$="j" OR a$="J" THEN
SAVE"tableaux",b,ad-1,61ØØ:MODE Ø:RETURN
76Ø IF a$="t" OR a$="T" THEN 79Ø ELSE 72Ø
77Ø 'entree/modification numero tableau
78Ø '
79Ø MODE Ø:LOCATE 1,1:INPUT"tableau";n
8ØØ IF n=Ø OR n>4Ø OR  n>maxt+1 THEN 71Ø
81Ø IF n>maxt THEN POKE ad-1,n:maxt=n
82Ø ' vider tabl
83Ø FOR x=3 TO 18:FOR y=3 TO 2Ø:tabl(x,y)=Ø:
NEXT y:NEXT x
84Ø '
85Ø 'calcul adresse tableau (n-1)*152 octets
86Ø ad1=ad+(n-1)*152
87Ø INPUT"balles";b:IF b=Ø OR b>2Ø THEN LOCATE 1,2:
GOTO 87Ø
88Ø POKE ad1,b
89Ø 'chargement du tableau et affichage
9ØØ PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
91Ø j=PEEK(ad1+1):IF j=Ø THEN 98Ø
92Ø ad2=ad1+2
93Ø FOR k=1 TO j:x=PEEK(ad2):y=PEEK(ad2+1):
b=PEEK(ad2+2)
94Ø tabl(x,y)=b:ad2=ad2+3
95Ø LOCATE x,y:ON b-6 GOSUB 445Ø,447Ø,449Ø
96Ø NEXT k
97Ø '
98Ø nb=j
99Ø '   messages bas ecran
1ØØØ LOCATE 1,25:PRINT"fin       F"
1Ø1Ø LOCATE 1,23:PRINT"7/8/9 ou Supprimer";
1Ø2Ø '
1Ø3Ø 'positionner curseur centre tableau
1Ø4Ø 'test touche deplacement/fonction
1Ø5Ø x=1Ø:y=1Ø
1Ø6Ø GOSUB 134Ø
1Ø7Ø IF INKEY$="" THEN 1Ø6Ø
1Ø8Ø IF INKEY(3)>-1 THEN 125Ø
1Ø9Ø IF INKEY(5)>-1 THEN 126Ø
11ØØ IF INKEY(13)>-1 THEN 127Ø
111Ø IF INKEY(1Ø)>-1 THEN 128Ø
112Ø IF INKEY(11)>-1 THEN 129Ø
113Ø IF INKEY(4)>-1 THEN 13ØØ
114Ø IF INKEY(14)>-1 THEN 131Ø
115Ø IF INKEY(2Ø)>-1 THEN 133Ø
116Ø 'entree brique ou suppression
117Ø IF INKEY(41)>-1 THEN tabl(x,y)=7:GOTO 1Ø6Ø
118Ø IF INKEY(4Ø)>-1 THEN tabl(x,y)=8:GOTO 1Ø6Ø
119Ø IF INKEY(33)>-1 THEN tabl(x,y)=9:GOTO 1Ø6Ø
12ØØ IF INKEY(6Ø)>-1 THEN tabl(x,y)=Ø:GOTO 1Ø6Ø
121Ø 'fin de saisie touche f
122Ø IF INKEY(53)>-1 THEN 139Ø
123Ø GOTO 1Ø6Ø
124Ø 'deplacement curseur
125Ø IF x=18 OR y=3 THEN 1Ø6Ø ELSE x=x+1:y=y-1:
GOTO 117Ø
126Ø IF x=18 OR y=2Ø THEN 1Ø6Ø ELSE x=x+1:y=y+1:
GOTO 117Ø
127Ø IF x=3 OR y=2Ø THEN 1Ø6Ø ELSE x=x-1:y=y+1:
GOTO 117Ø
128Ø IF x=3 OR y=3 THEN 1Ø6Ø ELSE x=x-1:y=y-1:
GOTO 117Ø
129Ø IF y=3 THEN 1Ø6Ø ELSE y=y-1:GOTO 117Ø
13ØØ IF x=18 THEN 1Ø6Ø ELSE x=x+1:GOTO 117Ø
131Ø IF y=2Ø THEN 1Ø6Ø ELSE y=y+1:GOTO 117Ø
132Ø 'affichage curseur/brique
133Ø IF x=3 THEN 1Ø6Ø ELSE x=x-1:GOTO 117Ø
134Ø LOCATE x,y:PEN 3:PRINT CHR$(143):LOCATE x,y
135Ø IF tabl(x,y)=Ø THEN PEN Ø:PRINT CHR$(143):
RETURN
136Ø ON tabl(x,y)-6 GOSUB 445Ø,447Ø,449Ø
137Ø RETURN
138Ø 'mise a jour donnees en fichier tableaux
139Ø ad2=ad1+2:nb=Ø
14ØØ FOR x=3 TO 18:FOR y=3 TO 2Ø
141Ø IF nb=5Ø THEN LOCATE 2,21:PEN 3:
PRINT"plus de 5Ø briques";:
FOR j=1 TO 6ØØ:NEXT j:GOTO 144Ø
142Ø a=tabl(x,y):IF a<>Ø THEN POKE ad2,x:
POKE ad2+1,y:POKE ad2+2,a:ad2=ad2+3:nb=nb+1
143Ø NEXT y:NEXT x
144Ø POKE ad1+1,nb:GOTO 71Ø
145Ø '--------------------------
146Ø '  init des fichiers
147Ø '--------------------------
148Ø DIM tabl(2Ø,25)
149Ø RETURN
15ØØ '--------------------------
151Ø '    page de score
152Ø '--------------------------
153Ø DIM nom$(8):DIM score(8)
154Ø RESTORE 155Ø
155Ø DATA BREAKER,SULYANE,MICHEL,SERVANE,
ERIC,GWENOLA,JEANINE,CLAUDE
156Ø DATA 55Ø7ØØ,13Ø1ØØ,1152ØØ,11Ø1ØØ,
7Ø3ØØ,69ØØØ,51ØØØ,45ØØØ
157Ø FOR j=1 TO 8:READ nom$(j):NEXT
158Ø FOR J=1 TO 8:READ score(j):NEXT
159Ø '
16ØØ CLS:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT "S C O R E "
161Ø x=3:y=5
162Ø FOR j=1 TO 8:IF sco>score(j) THEN 167Ø
163Ø NEXT:GOSUB 183Ø:GOTO 181Ø
164Ø '
165Ø '    decaler les lignes de score
166Ø '
167Ø IF j=8 THEN 171Ø
168Ø FOR k=7 TO j STEP -1
169Ø nom$(k+1)=nom$(k):score(k+1)=score(k)
17ØØ NEXT k
171Ø nom$(j)=".........."
172Ø IF INKEY$<>"" THEN 172Ø
173Ø score(j)=sco
174Ø GOSUB 183Ø
175Ø LOCATE x,5+(j-1)*2:nom$(j)=""
176Ø FOR k=1 TO 1Ø
177Ø n$=INKEY$:IF n$="" THEN 177Ø
178Ø PRINT n$;
179Ø nom$(j)=nom$(j)+n$
18ØØ NEXT k
181Ø FOR j=1 TO 5ØØ:NEXT
182Ø IF INKEY$="" THEN 182Ø ELSE RETURN
183Ø FOR m=1 TO 8
184Ø LOCATE x,y
185Ø PRINT nom$(m)
186Ø LOCATE 13,y
187Ø IF score(m)>99999 THEN LOCATE x+9,y
188Ø IF score(m)<1ØØØØ THEN LOCATE x+11,y
189Ø IF score(m)<1ØØØ THEN LOCATE x+12,y
19ØØ PRINT score(m)
191Ø y=y+2
192Ø NEXT m
193Ø RETURN
194Ø '--------------------------
195Ø '    debut de partie
196Ø '--------------------------
197Ø 'trace de la page jeu
198Ø GOSUB 381Ø
```

```
199Ø 'score
2ØØØ sco=Ø:GOSUB 4Ø1Ø
2Ø1Ø '
2Ø2Ø 'init position raquette
2Ø3Ø mini=2:maxi=15:GOSUB 335Ø
2Ø4Ø xr=nombre:yr=25
2Ø5Ø 'init raquette
2Ø6Ø raq$=CHR$(2Ø8)+CHR$(2Ø8)+CHR$(2Ø8)
2Ø7Ø tabl(xr,yr)=3
2Ø8Ø tabl(xr+1,yr)=3
2Ø9Ø tabl(xr+2,yr)=3
21ØØ GOSUB 3Ø9Ø
211Ø raqz$=CHR$(143)+CHR$(143)
212Ø '
213Ø 'init tableau
214Ø nt=Ø:ad1=ad:GOSUB 4Ø6Ø
215Ø '
216Ø 'init balle
217Ø yb=24:bal$=CHR$(231):xb=xr:db=4
218Ø IF xb>18 THEN xb=18:db=4
219Ø IF xb<3 THEN xb=3:db=1
22ØØ LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$
221Ø j=JOY(Ø):IF j>8 THEN PEN Ø:LOCATE xb,yb:
PRINT bal$:RETURN
222Ø IF j=Ø THEN 221Ø
223Ø IF j=4 THEN PEN Ø:LOCATE xb,yb:PRINT bal$:
GOSUB 318Ø:xb=xr+2:db=1:GOTO 218Ø
224Ø IF j=8 THEN PEN Ø:LOCATE xb,yb:PRINT bal$:
GOSUB 312Ø:xb=xr:db=4:GOTO 218Ø
225Ø GOTO 221Ø
226Ø '-------------------------
227Ø '    gestion balle
228Ø '-------------------------
229Ø ' effacer balle
23ØØ LOCATE xb,yb:PEN Ø:PRINT bal$
231Ø ON db GOTO 234Ø,248Ø,263Ø,278Ø
232Ø '
233Ø '    direct 1
234Ø l=tabl(xb,yb-1)
235Ø IF l=Ø THEN 239Ø
236Ø IF l=1 THEN db=2:GOTO 248Ø
237Ø 'brique
238Ø tabl(xb,yb-1)=Ø:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=2:GOTO 248Ø
239Ø c=tabl(xb+1,yb-1)
24ØØ IF c=Ø THEN 244Ø
241Ø IF c=2 THEN db=4:GOTO 278Ø
242Ø 'brique
243Ø tabl(xb+1,yb-1)=Ø:LOCATE xb+1,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=4:GOTO 278Ø
244Ø xb=xb+1:yb=yb-1
245Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
246Ø '
247Ø '    direct 2
248Ø l=tabl(xb,yb+1)
249Ø IF l=Ø THEN 254Ø
25ØØ IF l=3 THEN db=1:GOTO 234Ø
251Ø IF l=6 THEN 292Ø
252Ø 'brique
253Ø tabl(xb,yb+1)=Ø:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=1:GOTO 234Ø
254Ø c=tabl(xb+1,yb+1)
255Ø IF c=Ø THEN 259Ø
256Ø IF c=2 THEN db=3:GOTO 263Ø
257Ø 'brique
258Ø tabl(xb+1,yb+1)=Ø:LOCATE xb+1,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=3:GOTO 263Ø
259Ø xb=xb+1:yb=yb+1
26ØØ LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
261Ø '
262Ø '    direct 3
263Ø l=tabl(xb,yb+1)
264Ø IF l=Ø THEN 269Ø
265Ø IF l=3 THEN db=4:GOTO 278Ø
266Ø IF l=6 THEN 292Ø
267Ø 'brique
268Ø tabl(xb,yb+1)=Ø:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=4:GOTO 278Ø
269Ø c=tabl(xb-1,yb+1)
27ØØ IF c=Ø THEN 274Ø
271Ø IF c=4 THEN db=2:GOTO 248Ø
272Ø 'brique
273Ø tabl(xb-1,yb+1)=Ø:LOCATE xb-1,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=2:GOTO 248Ø
274Ø xb=xb-1:yb=yb+1
275Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
276Ø '
277Ø '    direct 4
278Ø l=tabl(xb,yb-1)
279Ø IF l=Ø THEN 283Ø
28ØØ IF l=1 THEN db=3:GOTO 263Ø
281Ø 'brique
282Ø tabl(xb,yb-1)=Ø:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=3:GOTO 263Ø
283Ø c=tabl(xb-1,yb-1)
284Ø IF c=Ø THEN 288Ø
285Ø IF c=4 THEN db=1:GOTO 234Ø
286Ø 'brique
287Ø tabl(xb-1,yb-1)=Ø:LOCATE xb-1,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø:
db=1:GOTO 234Ø
288Ø xb=xb-1:yb=yb-1
289Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
29ØØ '---------------------------------
291Ø '    perte balle
292Ø nb=nb-1:GOSUB 453Ø
293Ø FOR j=1 TO 3ØØ:NEXT j
294Ø IF nb<>Ø THEN 217Ø
295Ø GOSUB 325Ø
296Ø GOSUB 16ØØ
297Ø GOSUB 197Ø
298Ø RETURN
299Ø ' brique detruite
3ØØØ 'points=(nb briques tableau-nb balles perdues)
*num tableau
3Ø1Ø PEN Ø:PRINT CHR$(143)
3Ø2Ø sco=sco+(nbro-(nbo-nb))*nt
3Ø3Ø GOSUB 4Ø1Ø:nbr=nbr-1
3Ø4Ø IF nbr<>Ø THEN RETURN
3Ø5Ø ' fin tableau
3Ø6Ø IF nbo<>nb THEN 3Ø7Ø
3Ø61 LOCATE 7,12:PEN 12:PRINT"BONUS";nbro*1ØØ*nt;
3Ø62 sco=sco+(nbro*1ØØ*nt):GOSUB 4Ø1Ø
3Ø63 FOR j=1 TO 6ØØ:NEXT
3Ø64 LOCATE 7,12:PEN Ø:PRINT STRING$(12,CHR$(143));
3Ø7Ø GOSUB 4Ø6Ø:GOTO 217Ø
3Ø8Ø '-------------------------
3Ø9Ø '    gestion raquette
31ØØ '-------------------------
311Ø 'joy=8   a droite
312Ø IF xr>16 THEN RETURN
313Ø LOCATE xr,yr:PEN Ø:PRINT raqz$;:
LOCATE xr+2,yr:PEN 1Ø:PRINT raq$;
314Ø xr=xr+2
315Ø tabl(xr-1,yr)=6:tabl(xr-2,yr)=6:
tabl(xr+1,yr)=3:tabl(xr+2,yr)=3:RETURN
316Ø '
317Ø 'joy=4   a gauche
318Ø IF xr<3 THEN RETURN
319Ø LOCATE xr+1,yr:PEN Ø:PRINT raqz$;:
LOCATE xr-2,yr:PEN 1Ø:PRINT raq$;
32ØØ xr=xr-2
321Ø tabl(xr+3,yr)=6:tabl(xr+4,yr)=6:
tabl(xr,yr)=3:tabl(xr+1,yr)=3:RETURN
322Ø '-------------------------
323Ø '     game over
324Ø '-------------------------
325Ø CLS
326Ø LOCATE 6,12:PEN 5:PRINT"GAME OVER"
327Ø FOR j=1 TO 4ØØ:NEXT
328Ø RETURN
329Ø '**************************
33ØØ '     sous-programmes
331Ø '**************************
332Ø '-------------------------
333Ø '    tirage aleatoire
334Ø '-------------------------
335Ø RANDOMIZE TIME
336Ø nombre=INT(RND*(maxi-mini+1))+mini
337Ø RETURN
338Ø '-------------------------
```

```
3390 '   init des couleurs et briques
3400 '---------------------------
3410 RESTORE 3650
3420 FOR j=0 TO 15
3430 READ c:INK j,c
3440 NEXT
3450 MODE 0:CLS
3460 ' brique 7
3470 SYMBOL 255,255,129,129,129,129,129,129,255
3480 SYMBOL 254,0,126,66,66,66,66,126
3490 SYMBOL 253,0,0,60,36,36,60
3500 SYMBOL 252,0,0,0,24,24
3510 ' brique 8
3520 SYMBOL 251,255,128,128,128,128,128,128,128
3530 SYMBOL 250,0,1,1,1,1,1,1,127
3540 SYMBOL 249,0,126,60,24,24,60,126
3550 SYMBOL 248,0,0,66,102,102,66
3560 ' brique 9
3570 SYMBOL 247,255,126,60,24
3580 SYMBOL 246,0,0,0,0,24,60,126,255
3590 SYMBOL 245,0,128,192,224,224,192,128
3600 SYMBOL 244,0,1,3,7,7,3,1
3610 RETURN
3620 '
3630 'data des couleurs
3640 'gris
3650 DATA 13
3660 'rouges
3670 DATA 6,7
3680 'bleus
3690 DATA 2,14,20
3700 'verts
3710 DATA 9,10,18,21,22
3720 'jaunes
3730 DATA 15,25
3740 'noir
3750 DATA 0
3760 'marron
3770 DATA 16
3780 'blanc
3790 DATA 26
3800 '---------------------------
3810 ' trace page jeu
3820 '---------------------------
3830 ' cadre
3840 '
3850 CLS
3860 x=0:xr=638:yr=366:pr=4
3870 FOR j=1 TO 8:GOSUB 3900:NEXT
3880 RETURN
3890 '
3900 MOVE x,32
3910 DRAWR 0,yr,j
3920 DRAWR xr,0,j
3930 DRAWR 0,-yr,j
3940 x=x+pr
3950 yr=yr-pr
3960 xr=xr-pr*2
3970 RETURN
3980 '---------------------------
3990 '   afficher score
4000 '---------------------------
4010 LOCATE 2,1:PEN 15:PRINT sco
4020 RETURN
4030 '---------------------------
4040 '   init d'un tableau
4050 '---------------------------
4060 ' vider tabl
4070 FOR x=1 TO 20:FOR y=1 TO 25
4080 tabl(x,y)=0
4090 NEXT y:NEXT x
4100 ' mise a jour numero tableau
4110 nt=nt+1:IF nt>maxt THEN nt=1:ad1=ad
4120 ad1=ad+(nt-1)*152
4130 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
4140 LOCATE 12,1:PEN 10:PRINT nt;
4150 '
4160 'nombre balles
4170 nb=PEEK(ad1):GOSUB 4530:nbo=nb
4180 'nombre briques
4190 j=PEEK(ad1+1):nbr=j:nbro=nbr
4200 ad1=ad1+2
4210 'chargement de tabl et affichage
4220 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
4230 FOR k=1 TO j
4240 x=PEEK(ad1)
4250 y=PEEK(ad1+1)
4260 typ=PEEK(ad1+2)
4270 ad1=ad1+3
4280 tabl(x,y)=typ
4290 LOCATE x,y
4300 'afficher brique
4310 ON tabl(x,y)-6 GOSUB 4450,4470,4490
4320 NEXT k
4330 '
4340 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
4350 'remplir le tableau codes 1,2,4,6
4360 FOR x=1 TO 1:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=4:
NEXT y:NEXT x
4370 FOR x=20 TO 20:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=2:
NEXT y:NEXT x
4380 FOR x=1 TO 20:FOR y=25 TO 25:tabl(x,y)=6:
NEXT y:NEXT x
4390 FOR x=1 TO 20:FOR y=1 TO 2:tabl(x,y)=1:
NEXT y:NEXT x
4400 RETURN
4410 '------------------------
4420 'sous-prog affichage des briques
4430 '------------------------
4440 'afficher brique type 7
4450 PEN 5:PRINT CHR$(255):
LOCATE x,y:PEN 7:PRINT CHR$(254):
PEN 12:LOCATE x,y:PRINT CHR$(253):
PEN 13:LOCATE x,y:PRINT CHR$(252):RETURN
4460 'afficher brique type 8
4470 PEN 6:PRINT CHR$(251):
LOCATE x,y:PEN 5:PRINT CHR$(250):
LOCATE x,y:PEN 2:PRINT CHR$(249):
LOCATE x,y:PEN 14:PRINT CHR$(248):RETURN
4480 'afficher brique type 9
4490 PEN 10:PRINT CHR$(247):
LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(246):
LOCATE x,y:PEN 3:PRINT CHR$(245):
LOCATE x,y:PEN 14:PRINT CHR$(244):RETURN
4500 '------------------------
4510 'sous-prog affiche nb balles en cours
4520 '------------------------
4530 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);:LOCATE 16,1:
PEN 5:PRINT nb;
4540 RETURN
```

Un programme peut toujours s'améliorer par l'adjonction d'éléments supplémentaires comme, par exemple, les sons. Il nous reste donc à faire un tour d'horizon des plus à apporter et, tu as certainement des idées. Le plus important pour toi c'est d'avoir bien compris l'ensemble des séquences. Pour continuer à te perfectionner, je te prépare une autre initiation dans un genre totalement différent, je t'en dirai plus la semaine pro-

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Toutes les améliorations possibles de JOYSTICK-BREAKER avec, en particulier, les sons.
A NE PAS MANQUER: le début d'un programme d'initiation d'un genre nouveau

RESULTAT DU CONCOURS TITUS

Le tirage au sort fut dur et titanesque... Voilà les ZEUREUX GAGNANTS

1er Prix
Le TELEVISEUR
FERCOT Laurent

2ème Prix : UN SOFT
BON Fabrice, BORGNE Gille, CHRSOSTOME Sylvain, CLIN Laurent, DIARRA David, DUPUICH Catherine, EISMANN Eric, JOBEZ Thierry, LEDINS Sylvain, LEVY Alain, MORA Pascal, PREMARTIN Patrick, SAUVEL Laurent, VILAIN Christophe.

3ème Prix
UN TEE SHIRT
BONDU Stéphane, CONCELLO Jean-Luc, COURJAL Bruno, DAUMONT Jérôme, DESSUS Thierry, DIMINIARD Christian, GUILLOUX Alexandre, LE GUELLAFF Serge, LESEUR Fabrice, MICHELET Robert, NICOLAS Stéphane, PAPILLON Guillaume, ROMDHANE Ramzi, ROUSSELIN Gérald, VILLETTE Arnaud.

4ème prix
UN BADGE TITUS
ALGRET Arnaud, AMEREIN Antoine, AUTIXIER Hervé, BARBENSON Cyrille, BARDIN Laurent, BARFOY Jean-Luc, BARGAIN Frédéric, BAUMGARDT Daniel, BIZIEAU Emmanuel, BON Fabrice, BULOT Daniel, CANAVESIO Julien, CARGOL Laurent, CASSAN Sevérin, CHANUC Frédéric, CHAUVEL Nicolas, COURJAL Bruno, COURTAUD Pierre, DALSACE David, DE QUERCIZE Hugues, DE SOUSA Manuel, DEFOORT Sébastien, DELATTRE Olivier, DUFAY Jérôme, DUPRE Rémi, DURAND François, EUDE François, FERAUD Gabriel, FISMANN Eric, FORTUMEAU Ludwig, GALERNE David, GIMENEZ Sébastien, GIRARD Stéphane, GOMES Georges, GUZMAU Thomas, HAAG Cédric, IMBEAUX Laurent, JAN Arnaud, LAGASSE Sylvain, LAHLOU Anoval, LE DONNE Paul-Henri, LEFEVRE Julien, LEHMANN Théo, LIM Suthéa, LOMBARD Vincent, LUVALLOIS Jean-Christophe, MARSAULT Sylvain, MAUPIN Christophe, MICHELET Raphaël, NEAU Frédéric, NESSON Benjamin, PASQUALE Franck, POTTERIE Xavier, RANDRIA Brice, RICHMOND Régis, RIFFAUD Fabien, ROGIER Marc, ROUTON Vincent, SAYAS Franck, SAYMAN Camal, SCHULLER Antoine, SEGUIRAN Hervé, SERVAT Olivier, SIBERT Hervé, STINFLIN Pascal, TORCHET Frédéric, VIMEUX Laurent, WALLART Olivier, WANDWORD Hubert.

Les 1 700 autres participants vont recevoir un mini poster d'un des jeux de TITUS.
TOUT LE MONDE A GAGNÉ !



RAMPAGE était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 8

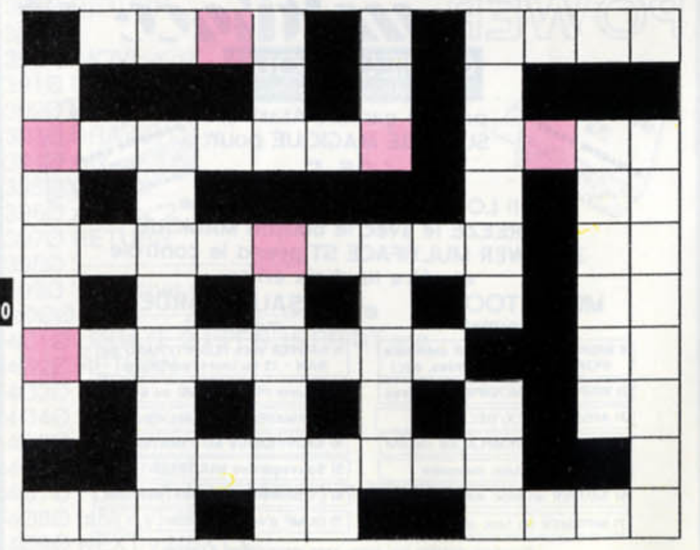
BRAVO à tous les gagnants qui recevront la K7 du TOP desTOPS

ACCARIES Jean-François, AUGUSTO Antonio, BAINIER Philippe, BICHEREAU Pascal, CHAMPEAU Richard, CHAN Geng, CHAUVEL Sylvain, CHENOT Yann, CLEMENT Jean-Pierre, CONCE Laurent-Xavier, COUDOUX Laurent, DARRIBAU Christophe, DAVID Nadège, DIMEO Eric, DOMIN Olivier, DROIN Jérôme, DUBERT Frédéric, DUMONT Christophe, EHL Benoit, ESPIGAT Vincent, FOULON Bruno, GALLION Florent, GRANDIDIER Guy, HOFFMANN Damien, IBIZA Germain, JEANNOT Laurent, KOURATI Hafid, LABARRE Vincent, LAINO Christophe, LAMY Stéphane, LE ROUX Arnaud, LEROY Fabrice, LEVY Steve, MORA Pascal, MOREAU Carole, ORTIZ Didier, PAILLARD Christophe, PAUCHET Frédéric, PETIGNY Florence, PICHON Willy, ROMDHANE Ramzi, ROUX Emmanuel, ROY David, SANCHEZ Cédric, SARDA Guy, SAVEANT Stéphane, SIBERT Hervé, TRAN Toan, VILLETTE Arnaud WOUTS Stéphane.



25 K7

GEROGE MICHAEL - EARTH, WIND & FIRE - EIGHTH WONDER - TOTO - LOUIS CHEDID - FREIHEIT - ALAIN CHAMFORT - TERENCE TRENT D'ARBY - JEAN JACQUES GOLDMAN - GLORIA ESTEFAN - SPANDAU BALLET - PAUL YOUNG - JAKIE QUARTZ - SADE - WHAMI - BONNIE TYLER - EUROPE - THE STRANGLERS - DESIRELESS - BILLY PAUL - MARVIN GAYE - GREGORY ABBOTT - BILLY JOEL - ALISON MOYET - COCK ROBIN



3) QIN - KYA - ERE - WIZ -
4) FRAK - HIVE - RAID - ZOXX - VOUTE -
6) MASQUE - HIRISE - INDIAN -
7) PHARAON - SPLATCH - TAU CETI
8) ARMALYTE - COLOSSUS - DESERFOX -
9) ARMY MOVES

A GAGNER

UNE FANTASTIQUE COMPILATION

Cette semaine JOYSTICK Hebdo et ARCADE vous offrent LOVE ALBUM, une fantastique compilation de slows, regroupant tous les tubes de ces dernières années. Si vous ne gagnez pas, on vous conseille de l'acheter. c'est SUPER...! Elle sort cette seamine en K7 (double durée) 33T (Double) et Double CD.

Pour la gagner, c'est très simple : Après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :

JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS et les 25 gagnants tirés au sort recevront cette K7.

Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 18 JANVIER

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
CP __________ Ville __________
Age __________ Ordinateur __________

ZE ROCKIN' ZOYSTICK


GAMINE

Sans lui jamais le ROCKIN' ZOYSTICK n'aurait eu la flamme de se livrer à ses coupables activités télévisoplumitives... Happy birthday TINTIN REPORTER pour tes soixante ans et dis moi donc dans le cloaque du rock qui roule dans l'hexagone, comment s'y retrouver ?

Pfffuhhhfff...fastoche, 89 camenberrement parlant sera dominé par trois ou quatre gros poissons et un banc virulent de petits allumés 5..4...3..2..1... prêts à exploser.

Et d'abord, le DAHO modèle ETIENNE téléporté au Zenith pour six nuits martiennes à partir du Vendredi 20, puis dans la foulée sur le reste du pays. Rocker mou mais sympathique ou inversement objet de variété fffrénétique, le Zoystickeur à toujours eu un faible pour le ro-


Xtine LIDON

mantisme alerte du rennais. Influence british azote liquide/JESUS AND MARY CHAIN, DAHO ressemble à ces plongeurs d'Acapulco : il voit haut. Dommage qu'il semble parfois se laisser enfumer par les artifices des la show-biz machine au risque d'y froisser son âme.

Les NIAGARA écrivent toujours au stylo doré ils ont raison. C'est la seule manière d'écrire sa vie. En un couple d'albums, le duo synthé-sympa le plus volcanique de l'Hexagone s'est doucement hissé aux 4807 mètres culminants grisants du succès des boites à musique. Méga-tournée Illiade et Odyssée de trois mois à travers l'Europe, in et out du rideau de fer avec la HONGRIE et la YOUGOSLAVIE jusqu'au CANADA, les NIAGS vont faire claquer leur pop/funk partie gratuites de flippers électriques.

Voilà les anges et ils agitent la passion jadis générée par TÉLÉPHONE ou INDOCHINE. Incontestable révélation de la rock scène 88, les GAMINE de Bordeaux ont su champagniser leur fulgurante intégrité rock et un sens hypertrophié de la mélodie flagrant-délit pour faire de nos têtes des bouchons de champagne. GAMINE crée des bulles et la fraicheur de leur rock oxygéne va s'immiscer dans la grisaille du Top 50. Comme le ver dans le fruit de la pop musique, les GAMINE seront les demoiselles âge tendre de 89 passionnaria au cocktail Molotov sous de faux airs de tendres ados.

Et pendant ce temps, les zoyrockeurs challengers affutent leurs petits crocs...

D'abord MARC MINELLI, le LOU REED du Havre qui vient, avec son partner JÉRÔME SOLIGNY de réaliser une infernale et entêtante galette. Rêve rock évanescent vaporisé de brouillard, Minelli métamorphose ces influences britishs pour faire swinger les grenouilles. Dandy exquis, il balance en anglais dans le texte une énergie rare et précieuse.

Un 45 tours «La Ville» produit par DAHO et un album «Tunnel sous la Manche» avec l'anglais BILL PRITCHARD, DANIEL DARC l'ex-vocaliste agile de TAXI GIRL semble ne s'être jamais autant rockandrollement agité depuis le split du groupe. Encore un rockeur charmeur invétéré repenti, DARC justement s'arrache à sa darkitude pour crever les ténèbres. Sa «Ville» est une cool balade, une éclaircie dans le coton sale de ce foutu ciel d'hiver.

Comment justement tracer la carte d'un ciel rock pour 89 sans taguer les BERUS. Bus d'Acier, prix du rock français pour 88, BÉRURIER NOIR et son rock gargantua cour des miracles a su réinjecter la folie qui manquait à nos scènes. Alternatifs fougueux, Elliot Ness du rock and roll, militants nitroglycérinés, les BONDAGE KIDS après leur 45 tours «Sanpan» de soutiens aux boat people du sud est asiatique-un must-récidivent avec un autre combat single pour «Noir et Rouge» une revue anar. 89 année bérurière avec le nouvel LP en Mars et une tournée par dessus le marché-c'est le cas de le dire.

Sur le front des meufs il faudra compter avec CHRISTINE LIDON. A Nice, elle était la chanteuse des Bandits, aujourd'hui Lidon monte en amazone un rock étalon qui évoque irrésistiblement celui de DEBBIE HARRY/BLONDI. Normal, la pitchoune s'est offert NEW YORK et RICHARD GOTTEHRER justement ci-devant réalisateur des premiers LP de la Blondie platinée. Voix en avant-peut-être un poil trop-christine bec et ongles peut sans peine se tailler la peau d'une PAT BÉNATAR bleu blanc rock.


PIJON

Rayon filet-de vois-mignon, il faut aussi zoystickement signaler la petite LOUISE FERON, rockeuse de diamants de Rouen, avec son «Tomber sous le charme» elle tient le fil secousse électrique d'un joli brin de hit.

Petit PIJON devient grand avec la publication de son premier album. Jeune chien fou, JÉRÔME PIJON a su puiser aux racines d'un rock aux réminiscences POLNARREFF rêve des BEATLES pour synthétiser son propre espace pop.

PIJON vole vers les charts, soucoupe volante pour déchirer l'espace-temps 89.

Ultime pari zoystick-rocké pour cette année avec le styliste superstar JEAN PAUL GAULTIER et sa «house couture» samplée par TONY MANSFIELD. Pour faire craquer les anglais, je parie plus sur le style GAULTIER house gag et le clip stroboscopé par JEAN BAPTISTE MONDINO que sur le retour de Vanessa Paradoche.

«Non non...oui ...oui...» tchatche GAULTIER et c'est carrément enchanteur.

Bonsoir chez vous bande de zoystickeurs...


GERARD BAR DAVID



J P GAULTIER

ZOOM



LE MANOIR DE MORTVILLE. Voilà, je l'ai entre les mains, car il est terminé. Le Manoir est enfin sur CPC, et vous allez pouvoir y jouer sans arrières-pensées! Tout y est! Tout ce qui a fait sa réussite sur ST est là. L'intrigue bien sûr, mais aussi les sons. Pour les images, vous cassez pas, on en parlera plus tard! La synthèse de voix est là, toute entière et une fois de plus vous allez en vouloir à LANKHOR de ne pas commercialiser son programme d'acquisition de phonèmes, tellement il est performant. Les voix sont compréhensibles, et parfaitement sexuées. Un homme parle avec une voix mâle et lycée de versailles pour les meufs. Mieux encore, qui va vous permettre de relever la tête devant vos copains et copines, les commandes du jeu se font par menus DE-ROULANTS!!! L'absence de souris ne se remarquera pas, tant la «convivialité», l' «ergonomie» des 16 teubs a été adaptée sur cette version du double primé des avant derniers et peut être futurs disparus TILT d "OR!!! Vous manquiez de bon jeu d"enquète sur votre bécane, c'est fait et d'autant plus fait, que la version PC est également disponible. Pour le son, j'ai pas réussi à le trouver sur mon IBM. (Mais je ne désespère pas de le trouver car je cherche, je cherche, je cherche! Il semblerait qu'il y ait une incompatibilité d'humeur entre la mémoire nécessaire et les applications mises en place par mon disque dur!) Pour les graphismes, molto importante! Le mode EGA donne de belles images, et pour ceux qui utilisent des versions pas chères ou des clones peu graphiques, vous aurez des images, c'est sûr mais de qualités différentes selon la bécane utilisée.



En faisant CTRL C, CTRL A, ou CTRL E, vous passerez du mode CGA au mode AMSTRAD 1512 ou au mode EGA.... GRRR!!! J'enrage, car j'ai du charger toutes les versions sur toutes les machines pour pouvoir comparer, et le comble, c'est que je ne manque pas de machine. Mais, voilà, le MAC 2 est allumé pour que je puisse taper mon texte, mais il me manque une prise de courant pour brancher l'AMIGA! Pas grave, ça ressemble au ST. J'ai pas constaté de nette différence. Pour le C64 et le SPECTRUM, c'est pas la peine, y a rien à voir! L'inconvénient de l'AMSTRAD CPC, c'est qu'il faut tourner la disquette fréquemment, et que dans la valse hésitation à laquelle est soumise un joueur ou néophyte ou qui ne retrouve plus sa







solution complète parue dans son magazine bientôt défunt, la fatigue du poignet engendrée par ces mouvements coordonnés est peut être à prendre en considèration. Toutefois, le fait de prendre des notes de tout ce qui se dit et de tout ce qui se passe, sera déja bénéfique pour le joueur et utile à son articulation portée au rouge par tant de sollicitations. Au fait, il m'est arrivé un gag avec ma disquette CPC. Au deuxième chargement du jeu, pour faire les photos, ça a planté dès le départ! En appuyant sur Ignore, ça a continué à charger, puis après la page où qu'ils ont leurs noms à tous ceux de LANKHOR, bonjour la plante grave! Bull Shit! A mon avis, la parano du groupe leur fait mettre des protections de merde, qui font planter les softs, que ce soit sur ST, j'en ai plusieurs exemples et maintenant sur CPC! Passons à autre chose! Du côté des images, y a pas à rougir! C'est bien! Et même trés bien! Les décors sont nombreux, colorés, pas en bichrome, mais en riche, bien définis et parfaitement visibles. Pour les lieux, vous aurez des images plein votre écran, et pour les personnages, ce sera comme d'habitude, la tête dans un coin, le texte en dessous, à côté et sur une autre page. Tout cela accompagné de quelques mesures musicales, suivies du baratin de vos interlocuteurs. A vous qui venez de voir passer le Père Noël, chargé de multiples fardeaux, dont il vous a probablement laissé quelques caisses, je dis: ce soft est fait pour vos longues soirées d'hiver! Eteignez votre télé, serrez vous contre votre copine ou copain, prenez la chose en mains, pénètrez vous bien de la notice et introduisez calmement la disquette dans la machine! Contact, allumage, lueur rouge! C'est parti! Vous êtes devant le MANOIR!!!



TIMBER

Les fêtes se sont rapidement éloignées, laissant le monde de la micro dans un état léthargique. Comme chaque année, les éditeurs ont balancés tout ce qu'ils avaient dans leurs cartons pour NOEL entrainant par réaction une courte période de calme. Nous, dans ZOOM, on ne s'endort pas, le petit COULON est toujours à la chasse aux programmeurs et aux confidences en boites, not' chef le grand LEGOY (LEGOYSTICK pour les intimes) continue d'interroger son miroir aux illusions pour savoir s'il a toujours le plus beau joystik (Mmmmpfff!!!) pour séduire la fée, RIKIKI GOOMIE à transformé son AMSTRAD en four à micro-ondes et moi j'en profite pour vous ressortir des vieux softs que j'ai pas eu le temps de tester pendant la période chaude, ainsi que les premiers PSSST! de la collection printemps-été 89. Et comme dit le proverbe hongrois: HONGROIS que ça y est, mais ça n'y est pas!

FLYING SHARK
FIREBIRD
ST



Le dernier soft de l'oiseau de feu (FIREBIRD) s'appelle requin volant (FLYING SHARK). A croire qu'il tiennent absolument à s'envoyer en l'air! En tout cas, c'est pas avec ce jeu qu'il vont atteindre les sommets des hits parades mondiaux... Leur technique: vous prenez 1943 & co, vous remplacez le décor maritime par un décor champêtre, vous changez le zinc de la seconde guerre mondiale en vieux coucou de la première (pas besoin d'aller chercher loin!) et vous obtenez un soft totalement pompé mais susceptible de se vendre correctement. Dans l'histoire, on ne peut pas dire que vous vous êtes foulés, mais c'est tout bénef pour vous. Et voilà comment les éditeurs nous servent à longueur d'année des redifs sans aucun intérêt, un peu comme sur LA CINQ, quuuooooiiii! Côté technique également, on ne se fait pas chier, le scrolling vertical est correct, mais il est loin d'avoir la fluidité de GOLDRUNNER (il est un peu saccadé). Bon les graphismes sont pas mal, mais là aussi on ne se donne pas la peine d'innover, c'est fade, genre graphisme standard, à la portée du moindre mec qui passe un peu de temps sur un soft de dessin. Conclusion, encore un de ces jeux où l'on ne peut pas dire que c'est nul parce que quand même, y'a quelquechose à l'écran et que ça bouge et qu'il y'a de la couleur, mais, ça n'a aucune classe, aucune recherche, aucune originalité. Les programmeurs pourrait faire cent fois mieux, mais les éditeurs sacrifient le talent de leurs poulains à la productivité. J'espère que les acheteurs vont sanctionner cette attitude afin que les softs deviennent tous dignes de ce nom, cela profitera aux acheteurs mais aussi, et c'est ça qu'il faut leur faire comprendre, aux éditeurs...

LIVE AND LET DIE
DOMARK
ST

LIVE AND LET DIE ou pour les bons français: VIVRE ET LAISSER MOURIR. My name is BOND...JAMES BOND! Oui, oui, c'est bien l'adaptation du BOND du même nom, ou plus exactement d'une séquence de ce JAMES BOND. Celle où 007 drive avec pertes et fracas un hors-bord dans les marécages de NEW-ORLEANS. Mais, pour être franc il faut bien avouer qu'il ne s'agit que d'un jeu d'arcade tout à fait normal auquel l'éditeur a ajouté l'écusson 007, pour faire bien et surtout, pour faire vendre! Mais ne crachons pas dans la soupe, c'est le seul point négati f d e ce soft. La réalisation, et c'est bien rare de nos jours, est parfaite. Votre hors-bord, un sprite trés bien dessiné, est vu





de derrière et s'emballe à la moindre sollicitation du joystick, plus on accélère, plus l'avant du bateau se soulève. Le graphisme est superbe, un beau dégradé pour le ciel, et des décors trés réalistes. Quatre missions sont possibles: le pôle nord et le désert comme entrainement, l'Europe comme entrainement au tir de cible, et NEW-ORLEANS la mission finale. Le plus génial, c'est le scrolling, c'est une merveille de fluidité! Le niveau de jeu est pas mal du tout, ni trop dur, ni trop facile. La finition est superbe, rien à redire. Moi, ce qui me fait le plus chavirer, c'est le son: on se croirait à bord d'un off-shore tant il est réaliste. Bref, bien qu'il ne fut pas hyper-médiatique, c'est un jeu à posséder de toute urgence.

SUPERMAN
TYNE SOFT
AMIGA - ST

Ca y est, il ne manquait plus que lui, voila que SUPERMAN débarque sur ST et AMIGA. C'est TYNE SOFT qui l'a pixellisé, oui, oui, celle de CIRCUS GAMES. Bon, je sais pas quoi en penser because, au journal, ils aiment pas, mais bon, moi je trouve ça pas mal quand même tout en pouvant être beaucoup mieux, quoooaaaah, si vous voyez ce que je veux dire, non? Bon alors je vais vous expliquer le problème: graphiquement c'est super, le décor est aaaachement beau, le sprite de SUPERHOMME et les stremons aussi, mais c'est l'animation qui déconne! Sinon le principe du jeu est totalement pompé sur SPACE HARRIER avec l'animation en plus nul. C'est con parce que j'ai pas envie de le détruire ce soft, mais bon comme je suppose qu'il va être vendu à 250 balles et qu'il est pas vraiment jouable (en plus de l'animation saccados il est dur comme un biscuit de l'armée), je ne le conseille pas.

SOLDIER OF LIGHT

ACE
ATARI ST



Bon c'est un jeu qui m'a laissé une impresion zarbi, car graphiquement il est superbe, l'animation n'est pas trop mal non plus, mais il est pratiquement injouable sans vies infinies! Mais surtout, comme tout jeu d'arcade qui se respecte, le scénario est inexistant, mais ici à tel point qu'arrivé, non sans mal, trois pixels aprés le départ, car il faut quand même que je vous dise qu'il s'agit d'une milliardième version de GHOST'N GOBBLINS et de son scrolling horizontal, mais dans l'espace, que l'on se demande ce que l'on fout là, à tirer comme un golio sur des sprites sans beaucoup d'intérêts, bien que parfaitement réalisés et animés. S'il n'y avait que le moindre soupçon de stratégie, de hasard ou même un but allèchant, il aurait été un des meilleurs arcade du moment. Uniquement pour les RAMBO du futur en herbe (non je ne suis pas preneur!).

THE ARCHON COLLECTION

ELECTRONICS ARTS
CPC - C64A - AMIGA



Trois ans, trois ans que j'attendais l'adaptation de Archon sur CPC. Un rien m'aurait rendu heureux, même le premier, m'aurait suffi. Il faut croire que mes prières se sont exaucés puisque hier soir j'ai reçu the ARCHON COLLECTION. A vrai dire, je croyais d'après le titre que ce serait la collec totale, la trilogie koa. Ben non, il n'y a que les deux premiers volumes, et encore sur la biscotte je n'ai trouvé que le deuxième. Bref The Big Deception... Donc, je me décidai enfin à enfiler d'un coup sec la disquette dans la fente de mon drive. Pas la peine de lire la doc, j'y ai tellement joué sur CBM 64... M'enfin, étant donné que vous n'y avez pas tous joué je vous explique rapidos. Vous incarnez au choix le bien où les forces du mal qui devront s'affronter dans un monde imaginaire pour savoir ki c'est ki sera le plus fort. Ce monde se compose de quatre limites qui sont : la terre, l'eau, l'air et le feu en gros comme disent les anciens: les quatre élémentales. A l'écran ça nous donne quatre mages et une cité dans chaque équipe. Ces mages sont capables de lancer des sorts qui vous serviront entre autre à appeler un esprit qui se matérialisera sous la forme d'un monstre du genre vilain pas beau avec différents pouvoirs suivant le type, ou bien encore de redonner de l'énergie à quelqu'un en bref chaque mage connait 6 sorts qui sont les mêmes pour tout le monde. Lors d'une rencontre entre deux adversaires de quelque façon que se soit, il-y-a combat et alors là, c'est au plus habile des deux, puisque c'est carrément arcade, vous vous retrouvez transporté dans un champ de bataille où les deux personnages vont se foutre sur la tronche, évidemment le plus fort est avantagé mais si vous êtes balaise au joystick rien ne vous empèche de gagner, qui sait... En bref c'est géant comme tout, c'est un must en matière de reflexion/arcade, alors on astique ses sous et on achète.

R TYPE



Essai sur CPC

Ce fut dur, mais j'en suis revenu. Oui vous avez bien lu, R-Type le tant attendu R-Type, le seul, l'unique, et le réjouissant R-Type. Ahhhh !!! quel pied, vous allez pouvoir vous venger de toutes les misères que vous fait votre prof en exterminant des Aliens abrutis. Coté réalisation, c'est joli, c'est



du mode 1, donc quatre couleurs. Personnellement j'aurais préféré du mode 0 avec 16 couleurs. En ce qui concerne les animations, c'est d'enfer puisqu'il-y-a le scrolling du décor, des étoiles qui défilent sur 3 plans, des ennemis, des sprites énormes tout cela sans que ça ralentisse le jeu, c'est joli, mais un peu hésitant tout de même, mais bon, trouvez moi un seul soft qui n'ait pas un défaut... The game: Pour commencer vous aurez le droit à 5 vagues d'envahisseurs, puis par la suite arrivera votre premier sérieux ennemi, un robot qui est genre trois fois plus gros que vous. Et ce n'est pas fini puisque a la fin du premier niveau vous devrez affronter le monstre qui sert de jaquette au jeu il est gigantesque mais vulnérable vers le centre de son corps. Je suis désolé mais je peux pas vous en dire plus because j'ai le poignet foulé et plus j'écris plus je dérouille. Je concluerais donc en vous disant prenez un peu de tune et courez acheter R-Type si vous êtes un fan de Destroy-Game.

Essai sur COMMODORE 64

Mon premier pourrait être Armalyte. Mon second serait alors Katakis et mon tout... bref, pour ceux qui n'excelleraient pas dans l'art de résoudre les charades, je vous parle du fabuleux R-TYPE.

Ce jeu s'inscrit en effet, dans la lignée des grands Shoot'Em Up, ah nom de...??, vous ne suivez pas, j'ai pas dit Katakis II, mais R-TYPE (sissi). Vous pilotez comme toujours, un phénoménal vaisseau galactique à travers les lignes ennemies. Une seule erreur : la mort. Une seule possibilité : progresser ? Ici, tous les atouts sont réunis pour un jeu de ce (R) Type. Le graphisme est somptueux, l'animation fluide et les ALIENS changent constamment, (mais si ? c'est possible ??). D'autre part, un être, mi-organique, mi- ?, voudrait se venger et se débarrasser définitivement de vous à la fin de chaque niveau, alors-là, je vous préviens, bonjour l'ambiance ? Cette bestiole voudrait à tout prix vous faire passer le goût du pain ? D'autant plus qu'elle occupe à chaque fois une bonne partie de l'écran, et comme pour la descendre, il faut atteindre un point précis... (PFUIIUUT ?). Heureusement, lors de votre infernal, et incessant combat vous pourrez acquérir de nouvelles armes (ouf), et si, le bouton de tir est gardé appuyé plus longtemp, une fulgurante décharge d'énergie sera projetée sur votre adversaire, que dire d'autre? Que la musique est (elle-aussi) géniale, différente pour chaque niveau et qu'une superbe intro-musicale annonce l'arrivée de «l'ALIEN-MERE» (la Mama ?).

Alors ??, heureux ?

INTERPRETEUR C

LORICIELS
ATARI ST

Pour les amoureux du langage ésotérique, l'Interpréteur C version 2.0 pour Atari ST vient de sortir. Cet outil vous permet d'utiliser le C aussi facilement que du Basic. 450 fonctions sont au catalogue, ainsi qu'une boite à outils de fonctions spéciales. Ca tourne sous GEM et donc ça en utilise les avantages. Les programmes que vous écrirez pourront être compilés avec n'importe quel... compilateur! Bravo, ça suit mieux que dans l'autre partie! Pour ceux qui ne connaissent pas ce langage, c'est vendu avec une doc de 350 pages contenant un mode d'emploi de l'interpréteur, une initiation au langage C, une initiation à GEM, et quoi encore, regardons au fond de la boite, directement dans le polystirène, et que voit on qui se cache là, au fond? Une description détaillée de la librairie de fonctions avec exemples et trucs divers. LORICIELS. 595F ou bien 200F si vous réexpèdiez les disquettes 1.1 à l'éditeur.

PSSST !

La rubrique de l'indiscrétion

BIZARRE

ST

C'est le moins que l'on puisse dire sur ce jeu! C'est la preview que l'on a eu et qui est loin d'être complète, il n'y a que le héros et quelques décors. C'est un énième jeu à scrolling horizontal, genre descendant de GHOST'N GOBBLINS. Ca a l'air pas mal, surtout quand le héros à la tête tranchée! Wait and see.

ZAC Mc KRAKEN
LUCAS FILM
ST



C'est un super jeu d'aventure entièrement géré à la souris, l'ergonomie en a été très étudiée,on ne tape pas de texte au clavier, mais on clique sur des actions, les graphismes sont corrects, trés BD, le scénario a l'air béton et l'interactivité assez efficace. C'est le premier jeu de LUCAS FILM, à inaugurer l'accord avec US GOLD. Bientôt sur nos écrans...

NECRON
16-32
ST

C'est le super jeu mi-aventure, mi-rôle que nous prépare 16-32 diffusion qui va d'ailleur bientôt distribuer EXPLORA II de nos amis d'INFOMEDIA. Dans NECRON vous devrez combattre les monstres d'antan pour protéger la cité de la sphère, tout un programme. De ce que j'en ai vu, ça a l'air prometteur.



LA VIE DES BOITES

ATARI

On arriverait bientôt à la fin du drame provoqué par la pénurie de DRAM. En effet, ATARI aurait signé deux accords. L'un avec un fournisseur européen dont je n'ai pas le nom, l'autre avec une société asiatique, dont je n'ai pas l'adresse. Je parlai d'ATARI England, bien sûr! Mon espionne préférée aux USA, a vu un truc qui ressemblerait à un ST, mais avec un écran,à critaux liquides. Elle a du pour cela faire valoir ses charmes devant un responsable qui en est resté la bouche ouverte, mais qui a fermé la porte derrière laquelle était tapie la chose au doux nom de code: STACY. L'ABAQ à base de transputers serait en vente actuellement mais en quantités infimes et pas en Europe. Thank you, adorable LORRAINE, pour tout ce que tu donnes à JOYSTICK Hebdo! Nous ne pensons qu'à toi, tous les jours, surtout la nuit, d'ailleurs!

LORICIELS

Les rapports amoureux entre BRODERBUND et LORICIELS deviennent plus qu'officiels. Ce qui est à l'un est distribué par l'autre et lycée de Versailles. Il en sera de même en ce qui concerne la créativité.

APPLE

Nous connaissons tous les softs qui parlent, qui font parler l'ordinateur. Une société américaine commercialise un logiciel, permettant d'associer une série d'expressions de visage, à une image digitalisée de tronche et de coupler un texte dit par MACINTALK, donnant l'impression furtive que c'est l'image qui parle. Pas mal! Mais nous tous connaissons bien le principe, depuis longtemps, grâce au MANOIR DE MORTEVILLE!

INFOS PAS GENEES

NOUVELLES DU FRONT

L'Amiga

Amigase positionne de plus en plus comme la machine dédiée aux applications graphiques, pour des budgets de petite taille. Quoique.... En faisant le compte de ce qu'on peut maintenant acheter, qui tourne sur la bécane et qui nous la transforme en petite régie de trucage vidéo, on peut se poser la question de savoir si c'est réellement destiné aux petites sociétés. Que trouve-t-on ce mois ci? (ON est vraiment balaise! ON trouve toujours plein de nouveautés! Mais comment fait ON? Je vous le demande. N.D.L.R.) Pour les passionnés qui tournent leurs films en vidéo, la société KIMATEC propose un générateur de caractères, le VIDEO GENERIC MASTER, pour faire vos génériques. 30 pages de texte, 8 polices, de caractères différentes par génériques, 4 couleurs dont 1 utilisée par la vidéo, des ombrages variables, des interlignages, des scrolling, etc.. tout ça incrusté sur un fond que l'on choisit personnellement, à partir de n'importe quelle source vidéo, je vous dis pas le carnage que ça va faire dans le cinéma d'amateur, genre je reviens de vacances du fin fond de la Lozère, (fort belle région d'ailleurs), car c'est mis en vente au prix de 790F. Et ça tourne même avec un Amiga 500! MELIES, j'ai peur! Encore plus que tu ne peux le penser!
Le VIDEO WIPE MASTER. La même société propose également un logiciel de volets ou d'effets spéciaux, qui utilisé avec un Genlock, tourne sur AMIGA. 22 effets sont disponibles, dix masques de découpage et la possibilité de choisir la couleur d'incrustation parmi les 4096 teintes de l'ordinateur. Le prix: 890F.

Le CD ROM

Le ministère de la Recherche et de la Technologie communique qu'il a retenu 17 projets concernant les applications scientifiques et techniques sur CD ROM. Autant dire tout de suite qu'il y a eu des banques de données, des oeuvres complètes d'auteur célèbres, des catalogues et des encyclopédies. Pour le délire, on verra plus tard!

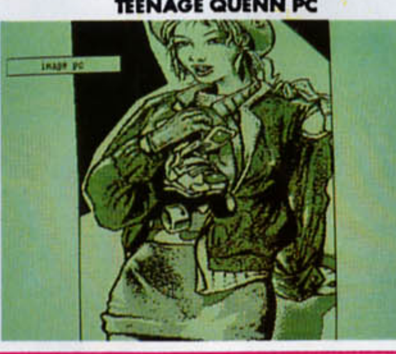
DICTIONNAIRE

Vous en avez marre de rien comprendre à vos programmes en langue anglaise ou américaine, le Dictionnaire Français-Anglais d'informatique vient de sortir. Edité par MASSON. Auteur: Michel GUINGUAY. J'ai pas le prix!


TEENAGE QUENN AMIGA

Vous aimez Teenage QUEEN, d'ERE International, alors on vous met encore des photos!

TEENAGE QUENN PC



RV ICI, LA SEMAINE PROCHAINE, ELLE ENLÈVE LE HAUT !

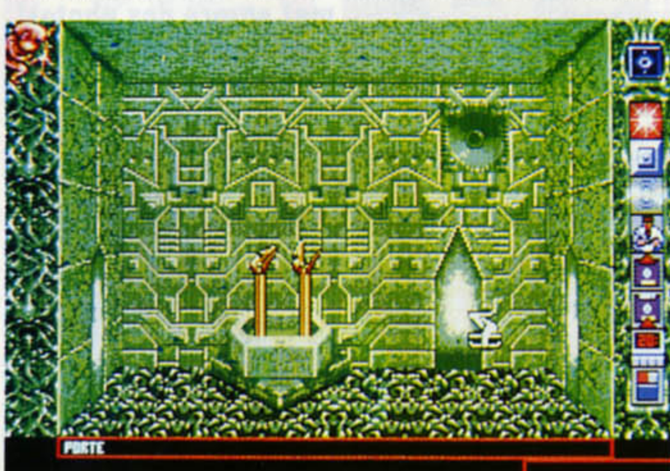
LE GRAND ZOO

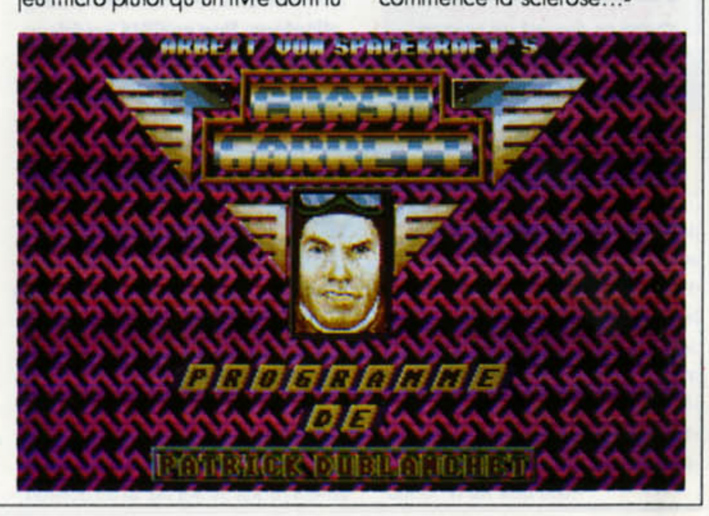
Arbeit VON SPACEKRAFT

Membre honoris causa de l'Académie pour le secret professionel des répondeurs téléphoniques, ancien fossoyeur municipal à Belfast, attaché de presse attitré de la milice chiite à Beyrouth, Von Spacekraft est loin d'être un débutant. Aprés sa rupture avec Rika Zaraï, il a décidé de prendre un repos bien mérité au large de Saturne... Saloperie de bio-transmetteur spatio-temporel. Deux heures terrestres pour négocier une communication et fallait que cette greluche de standardiste fasse du chichis, sûrement une immigrée vénusienne, tiens! Et puis, le Maîîître apparut sur l'écran, les glacons cliquetaient dans sa pinte d'extrait de boeuf mironton aux stéroïdes anabolisants. Aprés l'échange d'incantations rituelles, la conversation s'engagea, franche, cordiale, déliée. Jacques Chancel étant porté disparu, j'en profitais. La biographie officielle de Von Spacekraft débute sur sa rencontre avec Jean-Marc Menou. Ils signeront, pour Ere Informatique, les deux tomes de Harry and Harry, une aventure noire sur CPC (appelée à l'origine Hans und Hans et Zwrt & Zwrt en version centaurienne). «Il m'a convaincu de m'acheter un micro. Pendant que moi j'admirais, lui il programmait...». Un scénariste était né. Von spacekraft jette ensuite son dévolu sur Patrick Dublanchet et lui confie la réalisation de l'inoubliable Crash Garrett. L'extravagante nouveauté du concept, son humour et la profondeur de ses personnages jetteront l'éponge face au rouleau compresseur racolo-promotionel de Captain Blood (titre d'ailleurs repris d'un film de Michael Curtiz tourné en 1935 avec Errol Flynn. Fin de l'apparté culturelle). Qu'il est dur d'être marginal en micro. Arbeit se fait une raison: «Blood répondait mieux à l'attente des joueurs, c'est aussi simple que ça! Dans Blood, on nous présente une sorte de prouessse technique, des effets graphiques splendides... C'est ça que la masse des joueurs recherche... Il est possible d'avoir des radios FM bas de gamme genre Fun ou NRJ, le truc pour les masses... Il est aussi possible d'avoir France-Culture, et tout ce qu'il y a entre les deux... Il te serait difficile de sortir un jeu qui serait une analyse et un cri du coeur du beur de base à Marseille» analyse t'il d'un inimitable accent sino-austro-bérichon. Un créateur, un vrai de vrai, un de vrai, un qui ne triche pas avec les sentiments «Le jeu micro ne m'intéresse que dans la mesure où il y a une histoire à raconter, où on a l'impression en tant que joueur de participer à l'histoire». Le scénariste micro, le pâtre grec, l'espèce rare, le juif errant, l'ingrat, cette gueule de métèque. «L'histoire est un petit peu délicate, ce n'est pas à ça que les gens s'attachent à priori. C'est quelque chose que tu découvres en jouant, elle ne t'est pas donnée dés le départ... Il y a des américains qui présentent des jeux pur texte (Infocom notamment, suffit de demander) ça m'intéresserait beaucoup de faire ça, mais ça ne se vendrait pas en France, le marché est trop petit». C'est sûr, y'a pas d'images dans une page de Proust. «Si les gens achètent un jeu micro plutôt qu'un livre dont tu es le héros, c'est justement parce que le micro a des capacités que le livre n'a pas». Le Maître exige sa pitance de phylactères et phagocyte des péloches entières de films d'aventures américains. Il disserte l'air de rien d'un projet de BD avorté: «Les jeux sur micro, c'est la castration pour un scénario, dans le sens où tu es obligé de prendre en compte les exigences de la programmation, les capacités mémorielles des machines etc. On est toujours limité par la technique... Je trouve les limitations dans la BD moins contraignantes que dans la micro». Du sang, de l'action et Eric Rohmer au rencard: «Je préfère l'action à la psychologie... une action bien faite propose suffisament de psychologie. La psycholgie étalée, pour moi, c'est un échec, je trouve ça un peu faible».



Patrick Dublanchet et Michel Rho gardent les pieds sur Terre. Ils finissent de pomponer « The Temple Of The Flying Saucers», le dernier plan micro-panavisioné du Gourou. A sortir lors d'une prochaine lune. «Il y a un avantage avec le succés: c'est le pognon. Mais je crois qu'il y a beaucoup d'inconvénients aussi. Quand on croit tenir la clé de la réussite, c'est là où commence la sclérose...»

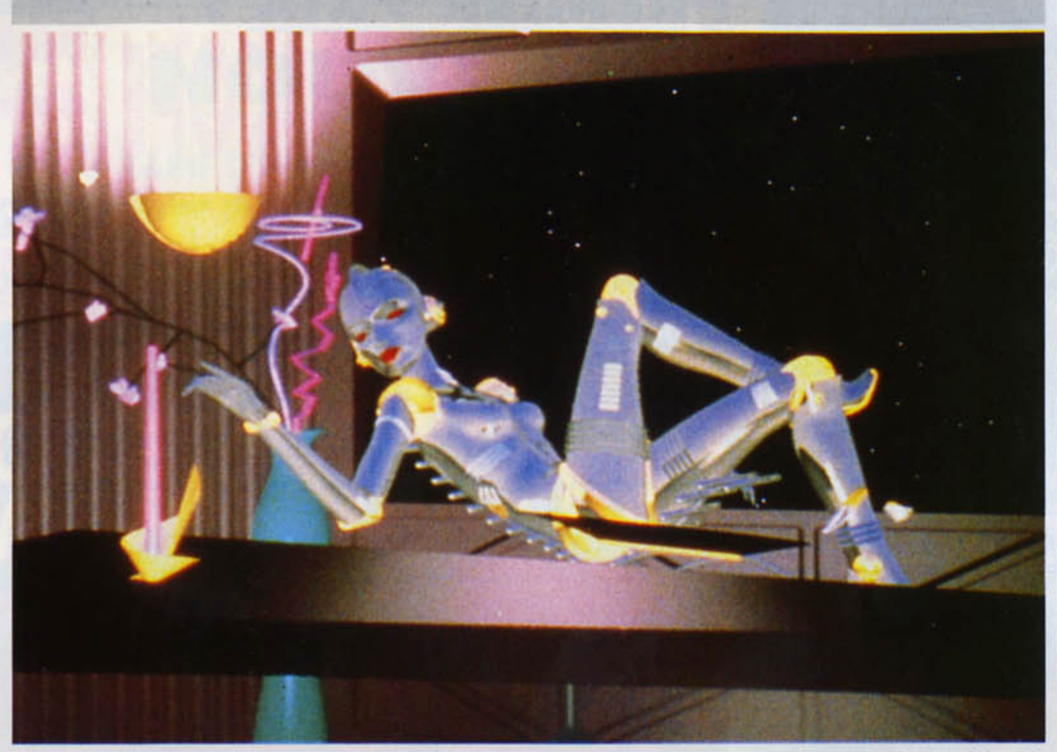




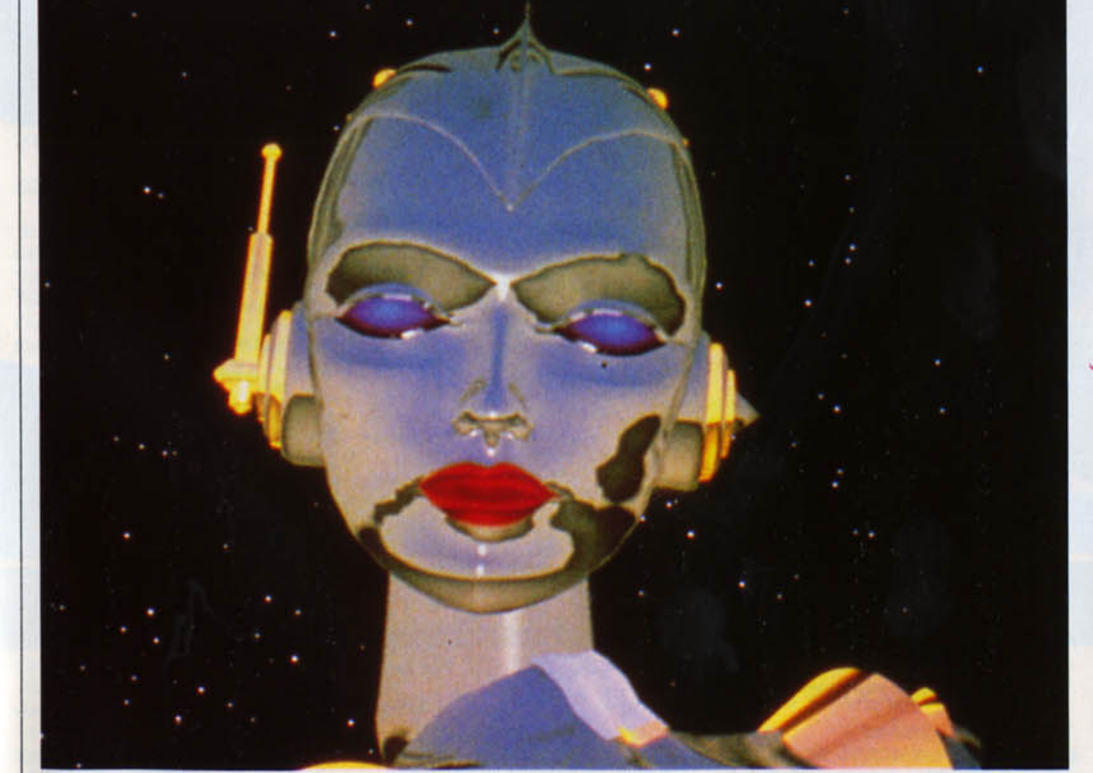
SEXY ROBOT

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



Souvenez-vous,il y a peu de temps,les animations 3D n'étaient que des structures fil de fer ou bien des solides simples. Puis la résolution et la définition de ces images ont augmenté, jusqu'à côtoyer la réalité en faisant vivre des personnages. SEXY ROBOT est un film de BOB ABEL, une star et un maître de l'image 3D. On lui doit la plupart des films chocs, qui ont permis à l'image de synthèse de sortir de son antre! Peut être avez vous vu le clip de pub «HAWÄIAN PUNCH». ROBERT ABEL a énormément travaillé sur la représentation du mouvement. Car il est extrèmement complexe de reproduire un geste naturel pour l'oeil du spectateur. L'une des méthodes utilisée est la rotoscopie: un acteur, dans ce cas précis il s'agissait d'une danseuse, est filmé avec plusieurs caméras. Grâce à des marques sur son corps, on repère les articulations. En utilisant différents angles de prises de vues, le mouvement est reconstitué en 3 dimensions. Toutes ces données sont ensuite interprétées et réutilisées dans le programme qui va génèrer le mouvement de synthèse. Cette méthode n'est pas encore tout à fait abandonnée, puisque TDI l'a utilisée dans son clip de présentation sur PARIS, ville olympique. Un athlète, gravissant des marches, a prêté ses muscles et sa silhouette à ce qui devait être le symbole du dynamisme parisien. Mais d'autres voies sont ouvertes depuis quelques temps, avec l'intelligence artificielle, les systèmes experts et les modéles comportementaux. Il est possible d'imaginer que le programmeur l'artiste utilisera des concepts sur les mouvements et sur les comportements, à l'aide de langages évolués, proches du langage naturel, de notre langage, et cela dans un futur très proche!





RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par HENRI LEGOY *avec* CYRIL DREVET, FRANCOIS COULON, RIKIKI GOOMIE

GRAND CONCOURS UBI Soft

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au numéro 12. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.

PREMIER PRIX :

UN MAGNETOSCOPE

Panasonic NVG 40 - SECAM avec crayon optique pour la programmation de vos émissions (valeur 7 000 F)

Du 2ème au 20ème prix :

Un logiciel UBI SOFT dans la gamme UBI SOFT Edition

Du 21ème au 50ème prix :

Un T Shirt UBI SOFT et des surprises

Liste des gagnants par tirage au sort dans notre n° du 8 février









NIGHT HUNTER

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 3 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 1 février 1989

Question N°1
Citer les 5 personnages figurant sur la page de présentation

Question N°2
En quoi Dracula peut-il se transformer ?

Question N°3
Quel est le nombre de clés et de parchemins que Dracula doit ramasser par niveau ?

COUPON REPONSE

A RENVOYER A **JOYSTICK Hebdo**
CONCOURS UBI SOFT - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

1 ______ 2 ______ 3 ______

NOM : ______ PRENOM : ______ Age : ______

ADRESSE : ______

CODE POSTAL : ______ VILLE : ______ Ordinateur : ______

l'annonce

NOUVEAU

• TARIF D'UNE PETITE ANNONCE 22 F
(à régler par chèque ou en timbres poste)

• POUR NOS ABONNÉS TOUTES LEURS ANNONCES SONT MAINTENANT GRATUITES

AMIGA

CONTACT

94 N°2000862
Amiga, cherche contacts sur toute la France. (Echange jeux, utilitaires, bidouilles, trucs etc...). Possède P.O.W., Hacker II, L.C.P... POTTIER Jean-Christophe. 20 Bld. Galliéni. 94130 NOGENT SUR MARNE.

AMSTRAD

ACHAT

42 N°2000900
Cherche moniteur couleur ou ordinateur 6128 couleur à prix intéressant. Demander Cédric. Tel.: 77.90.82.19. (a partir de 19h30).

CONTACT

37 N°2000905
Vend originaux K7 petit prix. Cherche contact disc 3". Possède et cherche news discs. Réponse assurée. MARTEL Francis. 6 Rue de la Poirière. 37520 LA RICHE. Tel.: 47.37.35.40. (de 18h30 à 20h30).

ECHANGE

20 N°2000875
6128 échange disc, jeux et utilitaires. Vend magnéto + 10 K7 pleines de softs : 250 F. (Possède Jade-Olymic, Challenge-Quin...). Envoyez vos listes à MICHEL Sylvie. Résidence Loretto Bat.A Route du Vittulo. 20000 AJACCIO. Réponse assurée.

26 N°2000941
Echange sur CPC 6128 : Rempart + Océan's All Star Hits n°2. Demander LAHMERI Franck. Les Tuileries. 3 Rue les Gloriettes. 26100 ROMANS SUR ISERE. Tel.: 75.02.37.19. (P.S: Tel. après 18h sauf le Week-End et mercredi). Merci!

91 N°2000879
Cherche contact pour échange. Possède : Turbo Cup, Savage, l'Ile etc... Sérieux et durable. Demander PERFETTI Xavier. 11 Potager de l'Arbalète. 91350 GRIGNY. (De préf. région banl. sud). Tel.: 45.53.92.88. (de 9h à 17h) ou Tel.: 69.43.06.43. (ap. 19h).

92 N°2000861
Cherche contacts pour faire des Mega, échanges. (Je possède entre autre Savage). Ecrivez-moi à HARPOUTLIAN Cyril. 1 Avenue Diderot. 92330 SCEAUX. (J'attends vos lettres, réponse vraiment assurée.

VENTE

20 N°2000913
Vend CPC 464 + nombreux jeux + Joystick + revues et programmes. GAMBINI. Impasse des Quatre Chemins. 20250 CORTE. Tel.: (95).33.64.71. (HR). Prix à débattre.

21 N°2000924
Vend Amstrad CPC 6128 avec TV monochrome + nombreuses disquettes de jeux + adaptateur TV couleur + 2 Joysticks. (t.b.e.). Prix de vente : 4500 F. S'adresser à DESCAVES Nicolas. 27 Rue de Beauvraing. 21250 SEURRE.

30 N°2000912
Stop affaire! Vend K7 d'origine pour Amstrad CPC 464, 664, 6128. Prix : de 30 à 80 F. Liste sur demande. Ecrire à MARTINEZ Frédéric. 554 Rte. de Générac Res. le Gabian. 30000 NIMES. (Réponse assurée).

59 N°2000909
Vend pour CPC 464 : Out Run, K7. Achète Océan Dynamite et les bests de Us Gold : (60 F max.). Demander Jean-Pierre. Tel.: 20.52.32.03. (après 18h).

67 N°2000936
Vend crayon optique pour Amstrad CPC 6128 (état neuf), (jamais utilisé). Prix : 240 F. Demander STAERLE Bruno. départ. 78. Tel.: 88.09.32.41. (après 19h).

69 N°2000863
Vend Amstrad CPC 6128, couleur état neuf + imprimante DMP 2160 neuve + souris Amx. + nbreux. logiciels originaux + nombreuses disquettes pleines. Prix : 6500 F. BUNEL François. 7 Pl. Pavois de Chavannes. 69006 LYON. Tel.: 78.89.25.82. (heures repas).

75 N°2000883
Vend séparément clavier 6128 : (1700), mon. mono : (500), adapt. péritel : (300), mon. coul. : (1300), drive 5" 1/4 : (1000). BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: (1).43.72.64.64. (le soir, W-E ou répondeur).

75 N°2000903
Vend jeux originaux : Fire and Forget, Target Renegade, Super Excle, Hit Pack etc... (entre 80 F et 100 F.). Mephisto : 150 F pour 6128. Demander DREUX Philippe. 35 Rue Olivier Métra. 75020 PARIS. Tel.: 46.36.89.25. (après 18h).

75 N°2000943
Vend CPC 464 couleur + en parfait état + nombreux jeux divers + livre. Prix : 2200 F (à débattre). NAJMAN Grégory. 38 Boulevard Ornano. 75018 PARIS. Tel.: 42.23.19.41. (après 20h).

76 N°2000904
Vend CPC 464 + nombreux jeux + 1 Joystick. (t.b.e.). (Dec. 88). Prix très intéressant. Urgent cause achat 6128 envisagé. Ecrire à ISRAEL Christophe. 58 Allée Jules Massenet. 76960 NOTRE DAME BONDEVILLE. Tel.: 35.74.59.60.

78 N°2000906
Vend pour 2500 F. CPC 464 + DDI + 64K + 1 jeu K7 + nombreux DK + revues + doc. + de très nombreux jeux, (dont : Discology 5.0 Autoformat.) on assembleur, Fire and Forget, Off Smore et beaucoups d'autres nouveautées. Demander Emmanuel. Tel.: 39.73.17.27.

78 N°2000925
Vend nombreux jeux : Platoon, Ikari, World Games... Pour CPC 464. Demander Nicolas. (78). Tel.: 30.53.56.08. (après 17h. Sauf le samedi).

78 N°2000926
Vend CPC 6128 couleur. (excellent état) + nombreux disks pleines de super jeux : (Thunder Blade, Tiger Road...) + Joystick + manuel + revues. Le tout pour seulement 3300 F. POLUNIC Michel. 29 Rue de Bresse. 78310 MAUREPAS. Tel.: 30.51.95.67.

78 N°2000938
Vend CPC 6128 couleur + lecteur K7 + imprimante DMP 2000 + nombreux jeux et utilitaires sur DK, avec beaucoup de nouveautés + crayon optique + revues + 4 Joysticks. Le tout pour : 5500 F. Demander Emmanuel. Tel.: 30.92.47.94.

87 N°2000923
Vend CPC 6128 couleur. (De Septembre 88). Pour 3000 Frs. PENOT Jean-Jacques. Groupe Scolaire. Le Vigen. 87110 SOLIGNAC. Tel.: 45.20.04.14. (le soir).

92 N°2000832
Vend pour CPC, un Scanner Darts pour : 800 Frs. (Très peu servi). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. A bientôt!

92 N°2000916
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + 1 Joystick + nombreux jeux originaux + boîte de rangement. Prix : 2700 F. Demander COHEN Samuel. 58 Bis Rue Médéric. 92250 LA GARENNE COLOMBES. Tel.: 42.42.10.98.

93 N°2000918
Vend unité de disquette DDI1 + nombreuses disquettes + nombreux jeux et utils. + disq système + crayon optique et son logiciel + revues Amstar du n° 4 au 28 = Total : 2000 F. ZAOUI Michaël. 10 Av. St Rémy Bat.A4. 93200 SAINT DENIS. Tel.: 48.27.20.33.

93 N°2000928
Urgent! Vend CPC 6128 mono. + manette + nombreux logs. (jeux & util.) + rev. + 2 manuels : val. : 6000 F. Vendu : 2890 F. (Une bonne affaire a ne pas manquer). Demander GONCALVES Carlos. 9 Rue des Gds. Murailles. 93300 AUBERVILLIERS. Tel.: 48.34.47.57.

94 N°2000874
Vend Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux dont news. (Le tout en bon état) : 3000 F. PARRILLA Jean-Louis. 193 Avenue Maurice Thorez. 94200 IVRY S/SEINE. Tel.: 45.21.15.72.

95 N°2000935
CPC 464 couleur + DDI1 + manette + doubleur de Joystick + nombreux jeux K7 et DK. (Envoyez nombreux disk). Excellent état. Le tout : 3500 F. (Prix à débattre pour personne sympa). SALIN Marc. 13 Bis Av. des Charmilles. 95500 GONESSE. Tel.: 39.88.33.50.

APPLE

VENTE

75 N°2000915
Vend Apple IIc 128K + Souris + Joystick + Jeux. (t.b.e.). Le tout : 2000 F (à débat-

tre). Mr. GERBER Laurent. 171 Rue du Fg. Poissonnière. 75009 PARIS. Tel.: 42.27.21.60. (le soir après 20h). Merci.

ATARI

ACHAT

92 N°2000945
Recherche disk doctor, mutil. ou disk tool. LEPINE Jean-Jacques. 13 Rue du Haut de la Noue. 92390 VILLENEUVE LA GARENNE. Tel.: 47.98.31.73. (après 18h).

CONTACT

37 N°2000914
Cherche contacts sur Atari ST, pour échange de news. MALOSSANE. 10 Bis Rue de Verdun. 37800 STE MAURE DE TOURAINE. Tel.: 47.65.57.70. (le Week-End de préférence).

51 N°2000899
Salut! Cherche tous contacts (même pauvres) sur ST. Vend Out Run pour ST en boîte d'origine : 100 F. Demander Benjamin. Tel.: 26.85.19.64. ST FOR EVER.

59 N°2000932
Ech./Vd./Ach. nombreux softs sur 520 STF/SF. Poss. nombreux logs. (News et moins récent). Ach. lect. DK S//IS pour ST avec ou sans jx. (si poss. avec PC Ditto) (t.b.e.) 1200 F maxi. DENIS Thibaut. 33 Rés. les Essats. 59110 LA MADELEINE. Tel.: 20.51.52.20.

62 N°2000921
Recherche contact sur Atari (de la région Nord Pas de Calais). Envoyez vos listes à Monsieur LOY Daniel. 55 Rue du Colonel de l'Espérance Appt.174. 62200 BOULOGNE SUR MER. Réponse assurée.

77 N°2000942
Cherche contact sur Atari ST/DF et SF, pour échange de news. (France et Etranger). Rapidité assurée. LEDENT Patrick. 21 Bis Rue Pdt. Poincarré. 77220 TOURNAN EN BRIE. Tel.: 64.07.82.19.

85 N°2000919
Cherche contacts sur Atari ST (DF). Possède news, (Thunder Blade, Speedball, Circus Games etc...). Ambiance cool, (trop sérieux s'abst.). BLAIN Romuald ou Cyril. 6 Ch. des Mousses. 85330 L'HERBAUDIERE. Tel.: 51.39.21.80. Ou 51.39.23.25. (ap. 18h). Salut!

ECHANGE

13 N°2000917
Débutante Atari. Cherche contacts pour échange sur 520 SFT, jeux, news, utilitaires, docs. Envoyez listes. Réponse assurée. HEILMANN Christine. Nouveau Parc-Sévigne. 3 Place Mignard. 13009 MARSEILLE.

57 N°2000920
Atari 520 STF M, simple face. Cherche contact pour échanger de nombreux logiciels. Réponse assurée. Ecrire à BECKER Olivier. 22 Allée des Chataigniers. Forbach Bruch. 57600 FORBACH.

VENTE

41 N°2000939
Vend cause chômage : 520 ST DF + très nombreuses news + Joys. + port : 3799 F s/garantie ou les news seuls, DK et port compris. : nombreux logs. : 799 F + nbrx. logs. : 1399 F. HERNANDEZ Fabrice. 1 Rue Saulnerie. 41100 VENDOME. Tel.: 54.72.27.87. Urgent.

73 N°2000934
Vend livres : "Programmation en GFA Basic 3.0" + disk : 330 F, "Graphisme en GFA", 870 pages : 230 F. Recherche Possesseur d'un digitaliseur d'image, (Scanner...). EXCOFFIER David. 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE.

COMMODORE

CONTACT

50 N°2000940
Cherche contacts pour échanger programmations/utilitaires + jeux (news) + copieurs sur C64 ou C128. Contact sérieux. Envoyer liste, réponse assurée. Ecrire à M. DROBINS Georges. 20 Cité Croix du Siquet. 50340 LES PIEUX.

ECHANGE

91 N°2000910
Cherche contacts pour échange et achat logiciels, jeu, utilitaires et toutes documentations sur C64 disk. Cherche news sur région parisienne. LEROY Franck. 5 Place Victor. 91000 EVRY. Ch.202. Tel.: 22.75.31.91. (le Week-End).

VENTE

59 N°2000929
Vend jeux C64 K7 : Test Drive, Star Raiders II, Express Raider : 35 F la K7. Vend ALB exclusifs N1, 35 F la K7. Envoyez comm. + regl. + 15 port. MAISONNEUVE Sylvain. 17 Rue Simon Beauchamps. 59158 MORTAGNE.

MSX

VENTE

93 N°2000922
Vend CX5H + 64K Ram : 800 F. Vend cartouches : 100 F l'unité ou 1200 F l'ensemble. Vend aussi logiciels sur disk. Demander JEANVOINE Philippe. 31 Bld. de l'Est. 93340 LE RAINCY. Tel.: 43.81.24.63. (après 19h).

ORIC

VENTE

13 N°2000902
Vend Oric Atmos + nombreux jeux + magnétophone. Prix : 700 F. PRESSENDA Alain. 21 Avenue d'Aix. 13120 GARDANNE. Tel.: 42.51.48.17. (après 17h).

COMPATIBLE PC

ACHAT

92 N°2000831
Cherche carte graphique (CGA, EGA, Hercule), pour compatible ITT extra. Ainsi que disque dur et extension mémoire. (Pas trop cher). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. Merci.

SPECTRUM

VENTE

31 N°2000944
A saisir! Vend cause départ ZX Spectrum + 2, (t.b.e.) sous garantie, magnéto intégré, doc., + très nombreux jeux demos et très nbreux. progs. Val. : 5000 F cédé : 1700 F (à débattre). BOUSQUET Vincent. 11 R. Cherbourg. 31300 TOULOUSE. Tel.: 61.42.12.80.

THOMSON

VENTE

06 N°2000933
Vend Thomson TO8 + lecteur de disk + disk + livres : 1700 F. Vend aussi jeux TO8 : 100 F l'un. Possède G.P. 500cc, Pass. du Vent, Arkanoïd, Num. 10, Mission Raf. etc... AIKEN Marc. 8 Rue de Dunkerque. 06110 LE CANNET. Tel.: 93.45.50.24.

AUTRES

VENTE

67 N°2000927
Vend C54 + nombreux jeux + livres + 2 manettes. Le tout : 700 F. Demander Sébastien. 19 Quai des Pêcheurs. 67600 SELESTAT A KOEHLER. Tel.: 88.92.31.81. (après 19h).

75 N°2000931
Vend Console Sega (1 an) + 3 jeux. Valeur : 1500 F. Vendu : 800 F. Contacter SOUFFIR Franck. 185 Rue du Chevaleret. 75013 PARIS. Tel.: 45.85.23.61.

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

REGLEMENT PAR CHEQUE OU TIMBRES POSTE - Nouveau tarif 22 F

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:
☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ THOMSON
☐ AMIGA ☐ SPECTRUM
☐ APPLE ☐ AUTRES
☐ PC/COMPATIBLE

RUBRIQUE:
☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT
☐ ECHANGE

TARIFS:
☐ 1 PARUTION 22F
Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS



* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, **je m'abonne pour 6 mois (24 nos) à 200 F au lieu de 240 F.**

NOM . . . .

PRENOM . . . .

ADRESSE . . . .

CODE POSTAL . . . . VILLE . . . .

AGE . . . . ORDINATEUR . . . . SIGNATURE . . . .

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire... " Pas de réponse...

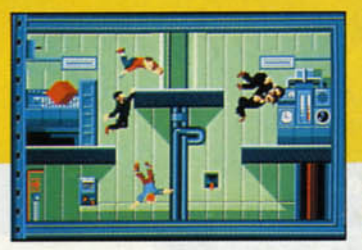


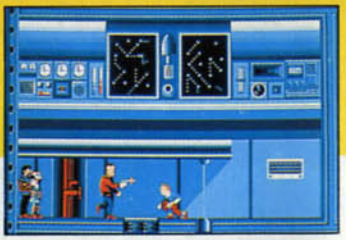


TINTIN SUR LA LUNE









"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flottez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST sur 2 disquettes.**

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES
84, rue du 1er-Mars-1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX



Nom ______

Adresse ______

☐☐☐☐☐ Ville ______

Machine : K7 ☐ DK ☐

INFOGRAMES